Harvey Kurtzman: recordando a MAD

COMICS scene

NUM. 18
400 PTS.

Jim Carrey es... ¡La máscara!

EL REGRESO DE BARRY W. SMITH

BATMAN FOREVER ¡LA SAGA CONTINUA!

LA LIGA DE LA JUSTICIA QUE NUNCA VERAS...

TED KORD + YWING — CRG COMICS RELEASE GROUP

Bienvenidos a:

GENERATION X

Los herederos de los X-MEN

8 414090 103725 00018

5 ediciones zinco

VEN AL MUNDO QUE SE ABRE TRAS...

STARGATE

UNA REVISTA MONOGRAFICA DE

ediciones zinco

Y EL MES QUE VIENE...

FRANKENSTEIN

DE ROBERT DE NIRO

COMICS scene

4 **BOCADILLOS DEL LECTOR**
Las cartas que nos llegan

7 **EL ENCUENTRO**
Batman se topa de nuevo con Punisher

12 **DIAS DE NINJA**
Siguen las clases en esta singular escuela

16 **GUERRERO DE HIERRO**
Sale de las sombras, con una armadura prestada

20 **PRINCIPIANTES**
Esta es la nueva Generación X

26 **EL HOMBRE DE GOMA**
Hollywood moldea al más maleable de los héroes

29 **THE MASK**
¿Qué hay tras la máscara verde?

34 **LA LIGA DE LA JUSTICIA DE AMERICA**
El grupo casi logró su programa de tele

40 **LLANERO SOLO**
¡Adiós, jinete enmascarado!

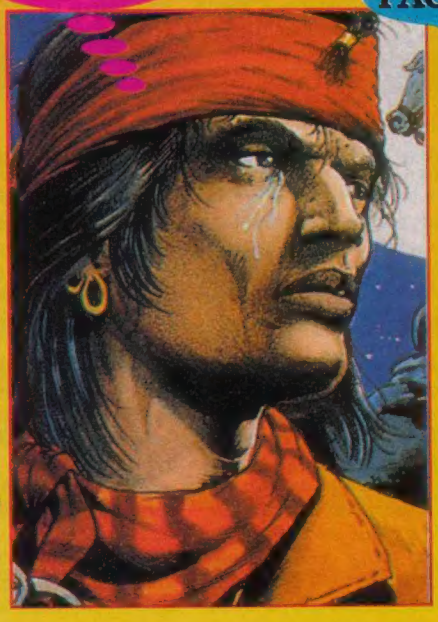
46 **MAS ALLA DE LA LEYENDA**
Dave Gibbons cruzó el Atlántico

51 **RECUERDO DE MAD**
Habla Harvey Kurtzman

59 **LANZAR LAS RUNAS**
Nos lo cuenta Barry Windsor-Smith

64 **COMICS REPORTER**
De la viñeta a la pantalla

Foto de Mask de K. Wright, © 1994 New Line Cinema



Arte de Ranger Tim Truman, © 1994 Palladium Ltd.

Arte de Valhalla de y © 1993 Ben Dunn

COMICS SCENE is published by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.), 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. American staff: Editor: David McDonnell, Managing Editor: Mike McAvennie, Associate Editor: Maureen McTigue, Art Director: Jim McLernon. COMICS SCENE is a registered trademark of Comics World Corp. Materials on this Spanish issue are from American issues 40, 41, 45, 46 & 47, Copyright © 1993, 1994 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved both in Spanish and in English. Reprint and reproduction of any material, in part or in the whole, without the publishers' written permission is strictly forbidden. COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International.

COMICS SCENE número 18, diciembre de 1994, se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1994 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano. Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director Editorial: Luis Vigil. Asesor: Miguel G. Saavedra. • Diseño: Antonio Sánchez • Corrección de estilo: Francisco Solsona. • Traductor: Albert Solé. • Exclusiva Publicidad: A.S., Pacífico, 2, 3º, 1ª, 08027 Barcelona. Tel.: 408-06-74; télex 340-37-55. • Imprime Rotographik-Giesa. Tel.: 4150799. • Distribuye: Coedis S. A., Avda. Barcelona, 225, 08750 Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: B/30790/90. Impreso en España. Printed in Spain.

Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 400 Ptas. (Transporte incluido.)

BOCADILLOS DEL LECTOR

En el último número de **COMICS SCENE** vi anunciada la publicación del especial Batman-Spawn, pero estamos a finales de octubre y todavía no lo he encontrado por ningún lado. ¿Qué es lo ha que ha sucedido? También me gustaría que me informárais sobre cuáles son los próximos crossovers Marvel/DC que se están preparando en USA después de los Batman-/Punisher, y qué planes tenéis para ellos.

Alberto Castiñeira
Barcelona

Lamentablemente, ninguno de los dos especiales Batman/Spawn, ni el de DC ni el editado por Image, llegará a verse en España. Al parecer, el acuerdo al que llegaron Todd McFarlane y DC Comics se limitaba únicamente a la edición inglesa que se distribuyó en los Estados Unidos, y no se van a conceder licencias para traducir el material a ningún otro idioma. En Zinco no nos enteramos de esta circunstancia hasta última hora, lo cual motivó que se nos colara el anuncio, aunque conseguimos retirarlo del resto de publicaciones de la casa. Vayan desde aquí nuestras disculpas por la confusión. En el aspecto positivo, puedo confirmaros que la versión DC del crossover Batman-/Punisher aparecerá a la venta estas Navidades... y aquí sí estoy seguro de que no va a surgir ningún problema de última hora. La versión Marvel –de la cual incluimos un reportaje en este mismo número– será editada por Forum, probablemente coincidiendo con el próximo Salón del Cómic de Barcelona. Por lo que se refiere a próximos proyectos Marvel/DC, de momento sólo se ha confirmado que habrá un especial Batman/Spider-Man dibujado por Mark Bagley. Aunque también se rumorea que John Byrne podría estar trabajando en la realización de un one-shot protagonizado por dos de los villanos más imponentes del cosmos superheroico... nada más y nada menos que Galactus y Darkseid.

En vista que una de las mayores discusiones de este correo se centra en los cómics Image, me he decidido a dar mi opinión, ahora que la línea ha comenzado a ser publicada en nuestro país. Para mí, lo mejor de Image es el concepto, el que los creadores puedan ser propietarios de sus personajes. Claro que esto tampoco es ninguna novedad, ya que muchas otras editoriales americanas disponen de una línea igual.

¿Los dibujos? Muy «guapos». ¿Las historias? Psé, pasables, aunque confieso que no me entusiasman demasiado. Quizás en USA han funcionado hasta ahora por la movida de los especuladores, pero ¿qué va a pasar en España? Es posible que las mejores publicaciones –que, por lo que le leído, son las de Keith y Moore– se pasen por alto. Quién sabe ...

Cambio de tema: El año pasado estuve en Yanquilandia, y a los de Marvel se les veía bastante «mosqueados» con Image, por considerar que sus autores habían utilizado a la editorial como trampolín. Además, me comentaron que en un año Image podría acabar cerrando, que gente como Giffen iba a volver a DC, y que en el caso de Pitt había problemas legales porque el personaje es una copia. ¿Qué hay de cierto en todo ello?

Angel María Gallo
Durango, Vizcaya

Pues me parece que bien poco. Lo único que sí es un hecho contrastado es la actitud digamos que «beligerante» que Marvel ha mantenido con Image desde un principio. Aunque yo diría que las asperezas se han limado un poco últimamente, sobre todo porque en Marvel han acabado por darse cuenta de que, por más zancadillas que pongan, no van a conseguir que sus antiguas estrellas vuelvan al redil. Y está claro que el pulso que echaron con los imagineros lo han ganado estos últimos, que hoy por hoy se mantienen como la tercera editorial USA en ventas... con una cuota de mercado conseguida, casi en su totalidad, a costa de la propia Marvel. En cuanto al Pitt de Dale Keown, no me consta que haya ninguna denuncia de por medio. Y me extrañaría que se cursara porque, si se le critica a Keown que su Pitt se parece demasiado a La Masa, ¿qué habría que hacer con alguien como Rob Liefeld, que se ha especializado en plagiar personajes de otras editoriales, tanto de Marvel como de DC, sin el menor disimulo?

Escribimos en nombre del Club Batman para hacer un llamamiento a todos aquellos dibujantes, guionistas, articulistas y comiqueros creativos en general que se animen a colaborar en los fanzines que el Club edita. Nos puede escribir todo aquel que lo desee, da igual que viva en México, Argentina, España, Gotham, Mega City o cualquier otro rincón del universo. El Club no está limitado a Batman, sino que toca todo el cómic americano en general. Interesados, pueden dirigirse al apartado de Correos número 106 de Málaga (código postal 29080).

Luis Leña Velasco
y Mario Flaquer Martín
Málaga

Por mi parte, tan sólo apostillar que los amigos del Club Batman llevan ya varios años de funcionamiento, demostrando un entusiasmo y unas ganas dignas del mayor de los encomios. Así que podéis escribirles con total tranquilidad, que seguro que os contestan.

Considero muy interesantes los reportajes que dedicáis a analizar la realidad del cómic americano. Artículos como aquel de la «Crisis de los Infinitos Cómics» nos ayudan a los aficionados a comprender un poco más los engranajes de esa industria de la que muchas veces sólo se nos muestra la superficie. Lo de las noticias de los últimos proyectos está muy bien, pero tener una visión global del mercado americano me parece igualmente apasionante. Por eso os animo a que continuéis por ese camino y, en concreto, me gustaría conocer un poco cómo está el equilibrio de fuerzas en la actualidad. Aquel temido «baño de sangre», ¿se produjo realmente? Si es posible, os agradecería que comentárais un poco este asunto.

Juan Pedro Colmenar
Madrid

Creo recordar que el tema ya se tocó anteriormente en la sección, si bien es cierto que en estos momentos probablemente podamos hacer una evaluación más completa de cómo ha quedado ese «equilibrio de fuerzas» al que tú haces mención. Lo primero que habría que señalar es que la enorme saturación de títulos a la que se llegó en el verano del año 1993 sí provocó un «baño de sangre» de medianas proporciones, cuyas consecuencias todavía se siguen dejando notar. El descenso generalizado de ventas ha obligado ya a cerrar a varias editoriales, entre ellas algunas tan notorias como el Defiant de Jim Shooter o, en menor medida, el Ominous Press de Bart Sears. Y muchos de aquellos nuevos universos que se las prometían tan felices han desaparecido (como el «Razorline» apadrinado por Clive Barker) o se han visto relegados a su mínima expresión (caso del Comics Greatest World de Dark Horse). Marvel y DC mantienen posiciones (incluso se rumorea que están pujando para hacerse con el control de Malibu) y los chicos de Image se han reforzado como la tercera gran editorial en discordia, mientras Valiant parece ir a la baja. La consolidación de Image llama todavía más la atención si tenemos en cuenta que otras líneas como Legend o Bravura que –con matizaciones– venían a seguir su ejemplo, no han conseguido el mismo favor del público. De todas maneras, tampoco hay que pintar un panorama demasiado negativo, ya que los expertos anticipan que en los próximos meses podría comenzar a producirse una reactivación general del mercado, siempre que las editoriales aprendan de sus errores. La consigna general parece ser ésta: menos títulos y más calidad. Lo cual no deja de ser una buena declaración de intenciones para el nuevo año.

Es irónico. Cuando ustedes, los españoles, estaban inundados de cómics, en Argentina no había ni un sólo comic book. Y ahora que ustedes pasan una «crisis», nosotros estamos en la gloria. A partir del año 1990, y gracias a la batmanía que

Algunos de tus mejores amigos están esperando encontrarte

...¡En combate! Acaba con ellos, antes de que ellos acaben contigo

Ya está aquí Spellfire™, el excitante juego con los personajes, monstruos y hechizos de tu Juego de Rol favorito: Advanced Dungeons & Dragons. Fácil de aprender, el hacerse un maestro en el mismo para construir y conquistar mundos de fantasía es todo un reto.

Hay cuatrocientas cartas diferentes en la primera edición en castellano, todas ellas con las maravillosas ilustraciones de TSR... y habrán más cartas nuevas en el futuro. Colecciona más y más cartas, para hacerte más y más poderoso y estar mejor equipado para derrotar a quienquiera que te rete.

Un mazo doble, con ciento diez cartas (por sólo **1.875** pesetas) te permite empezar a jugar. Luego, los sobres potenciadores, con quince cartas cada uno (y por sólo **350** pesetas) te irán haciendo tan poderoso como quieras llegar a ser.

Spellfire y AD&D son marcas registradas de TSR Inc.

JUEGOS ROL ediciones Zinco

TSR

originó el filme de Burton, comenzaron las ediciones argentinas de DC ...¡y son todo un éxito! Aquí los cómics DC se venden en muchos miles de ejemplares y, además, son popularísimos. Cabe resaltar que Editorial Perfil, que es la que los publica en Argentina, tiene un equipo de primera que nos ofrece una edición realmente buena, complementada con secciones informativas y correos. Cada año salen más series DC, algo que años atrás sólo era un sueño.

Es increíble que Marvel venda tanto en España. Que allí sea una editorial de culto es de no creer. Aquí apenas vende en las librerías especializadas y, además, es muy criticada por la importante crisis creativa que pasa actualmente.

Me gustaría saber si puedo utilizar el cupón de la revista para solicitar los números de **COMICS SCENE** que no llegaron a mi ciudad. Y dos preguntas más: ¿Alan Moore trabajó en Ironwolf? ¿Cuántos cómics Marvel edita mensualmente Forum?

Gustavo Conforte
Tandil, Buenos Aires
Argentina

Pues nada, nos alegra ver la buena salud de que gozan los cómics DC en tierras argentinas, y transmitimos con mucho gusto tu felicitación a Editorial Perfil por su trabajo. Lo que me resulta un tanto sorprendente es que, según dices, Marvel tenga tan poca aceptación allí... no sé, tal vez sea debido a que en Argentina no ha habido ninguna editorial que los publique correctamente. Todo lo contrario de lo sucedido en España, donde llevan muchos años apareciendo de forma ininterrumpida y se han podido «sedimentar» varias generaciones de lectores. Ahora mismo, Forum está editando del orden de unos cuarenta títulos Marvel, incluyendo series normales y productos de lujo. Respondiendo a tus restantes cuestiones: Sí, puedes escribir a la editorial –no hace falta que recortes la revista– solicitando los ejemplares que desees, y recibirás en tu domicilio una carta donde te indicarán el precio de los mismos más el importe de los gastos de envío. ¡Ah!, y el guionista de la novela gráfica de Ironwolf es John Francis Moore (nada que ver con el célebre creador de Watchmen).

BOCADILLOS DEL LECTOR

Acabo de leer el número 17 de **COMICS SCENE** y me ha alegrado mucho saber que esta estupenda revista saldrá cada dos meses a partir de ahora. Estad seguros de que yo la seguiré comprando si os decidís a pasarla a mensual.

Y ya que escribo, me gustaría preguntaros por los próximos lanzamientos de Ediciones Zinco.

Héctor Robles
Santander, Cantabria

Se agradece el voto de confianza, Héctor, pero creo que es mejor tratar de consolidar la actual periodicidad antes de pensar en tareas mayores. Las novedades que Zinco tiene previstas para los próximos meses continuarán apostando por los formatos de lujo. Así, la colección de tomos recopilatorios se ampliará inicialmente con tres nuevos títulos: Equipo Titanes (presentando los orígenes de los Titanes del futuro), La Cruzada de los Niños (la gran saga Vértigo, con guión de Neil Gaiman y dibujos de Chris Bachalo) y The Flash (enlazando con los episodios dibujados por artistas españoles). También saldrán a la venta la tan comentada serie Prestige Superman/Juicio Final: Cazador/Presa (con la revancha del combate más sonado de toda la historia del cómic) y la novela gráfica del Capitán Marvel (El Poder de Shazam, con ilustraciones pintadas por Jerry Ordway). Y para más adelante, aguardan su oportunidad Linterna Verde, Wonder Woman, Aquaman y Hora Cero... junto a otros títulos que todavía faltan por concretar. Pero digo yo que con esto ya está bien para ir abriendo el apetito, ¿verdad?

Gracias también a los amigos: Yolanda Izquierdo García (Cáceres), Jaime Román Collado (Zaragoza), Agustín Lobato Cotiello (Gijón, Asturias), Ferrán Campo (Barcelona), Marcelo Martín Janik (Buenos Aires, Argentina), Beatriz Sánchez Caballero (Jalisco, México), Víctor Manuel Martínez y Julio César Vázquez (Puebla, México), Esther Torrents Vila (Manlleu, Barcelona), «Harvey Dent» (Trujillo, Cáceres), Dedy Edson (Sao Paulo, Brasil), Javier (Zaragoza) y Jorge Sangrador (Bilbao, Vizcaya). ¡No dejéis de seguir escribiéndonos!

—Miguel G. Saavedra

NOVEDADES DEL MES

BATMAN/ PUNISHER: LAGO DE FUEGO

Porque tú lo exigiste, DC y Marvel vuelven a aunar esfuerzos creativos para presentar el crossover más explosivo de la temporada: ¡El nuevo Batman contra el Castigador! Frank Castle sigue la pista de Puzzle hasta Gotham, sólo para descubrir que el Hombre Murciélago también persigue a su viejo enemigo, intentando descubrir la conexión de éste con la orden de San Dumas. La misión del Castigador es muy simple: quiere muerto a Puzzle. Y el único que puede evitarlo es ... ¡¿¡Batman!?! Por Dennis O´Neil, Barry Kitson y James Pascoe. Número especial en formato Prestige.

SUPERBOY: UN NUEVO COMIENZO

No es un pájaro. No es un avión. Es ... ¡Superboy! Siguiendo la gira promocional trazada por su mánager, el Joven de Acero se traslada a la isla de Hawai en busca de acción y aventuras. Pero pronto descubrirá que hay problemas en el paraíso... ¡en forma de una escultural amazona que quiere utilizarle como saco de entrenamiento! Todo eso y además: ¡el regreso de Tana Moon! Por Karl Kesel, Tom Grummett, Mike Parobeck y Doug Hazlewood. Volumen especial de 112 páginas en edición de lujo.

BATMAN-JOKER OSCURO: LA SELVA

¡El «Otros Mundos» que nunca imaginaste que llegarías a leer! La Fantasía Oscura se mezcla con los mitos batmanianos en una insólita historia de espada y brujería, cuando un Joker diabólico se convierte en el amo de la tierra mística conocida como la Selva. Para oponerse a él, surgirá una salvaje criatura alada consumida por su ansia de venganza. Por Doug Moench, Kelley Jones y John Beatty. Novela gráfica de cien páginas en edición de lujo.

SUPERMAN EL HOMBRE DE ACERO NUMERO 13

¡Comienza «La Batalla por Metrópolis»! La guerra entre Lexcorp y el Proyecto Cadmus llega a las calles de Metrópolis, al tiempo que se recrudece la acometida de los clones de Bajomundo. Ahora la ciudad tiene que ser evacuada, y el Guardián fracasa en su intento de controlar la situación. Por Roger Stern, Norman Fechle, Louise Simonson y Jon Bogdanove. Especial 52 páginas.

SANDMAN: FABULAS Y REFLEJOS NUMERO 3

Daniel, el hijo de Lyta Hall, se introduce en los recovecos del Sueño. Allí se encontrará con Caín y Abel... y conocerá el sorprendente secreto de «El Parlamento de los Grajos». Por Neil Gaiman, Jill Thompson y John Watkiss. Serie limitada de cuatro volúmenes en Formato Prestige.

AVENTURAS DE BATMAN NUMERO 15

Cuando un policía infiltrado en la organización criminal de Ruperth Thorne es descubierto, James Gordon se encuentra entre la espada y la pared. Sus convicciones morales le impiden ceder ante el chantaje de Thorne, pero no hacerlo podría costarle la vida a su oficial. Por Kelley Puckett, Mike Parobeck y Rick Burchett.

SUPERMAN NUMERO 13

¡Segunda parte de «La Batalla por Metrópolis»! Superman se emplea a fondo para evitar que el caos se apodere de una ciudad en llamas. Y mientras tanto, Lois Lane descubre hasta dónde llega el grado de desesperación de un moribundo Lex Luthor... ¡y cómo Metrópolis podría pagar el más alto precio por ello! Por Dan Jurgens, Brent Anderson, Karl Kesel y Barry Kitson. Especial 52 páginas.

CABALLEROS DE MARVEL

Caballeros Mortales: Copyright 1994 Marvel Entertainment & DC Comics

por Kim Howard Johnson

Esta vez, Batman & el Castigador juegan en el campo John Romita Jr.

Tras el primer encuentro de Batman y el Castigador en el número especial que será publicado por Zinco este mes, la acción continúa en *Punisher/Batman: Caballeros mortales.*

John Romita Jr., que dibuja la mitad Marvel del proyecto entre ambas compañías, está encantado de poder dibujar la versión «clásica» de Batman que todo el mundo conoce.

Al contrario que muchos profesionales, ansiosos de dibujar al Señor de la Noche, Romita declara que. «nunca sentí la necesidad de dibujarlo, pero cada vez me identifico más con el personaje. Es muy parecido al Castigador. Su pasado es oscuro, sus familias fueron asesinadas. Me di cuenta al empezar el proyecto... ¡era genial!»

El artista dice que no le costó

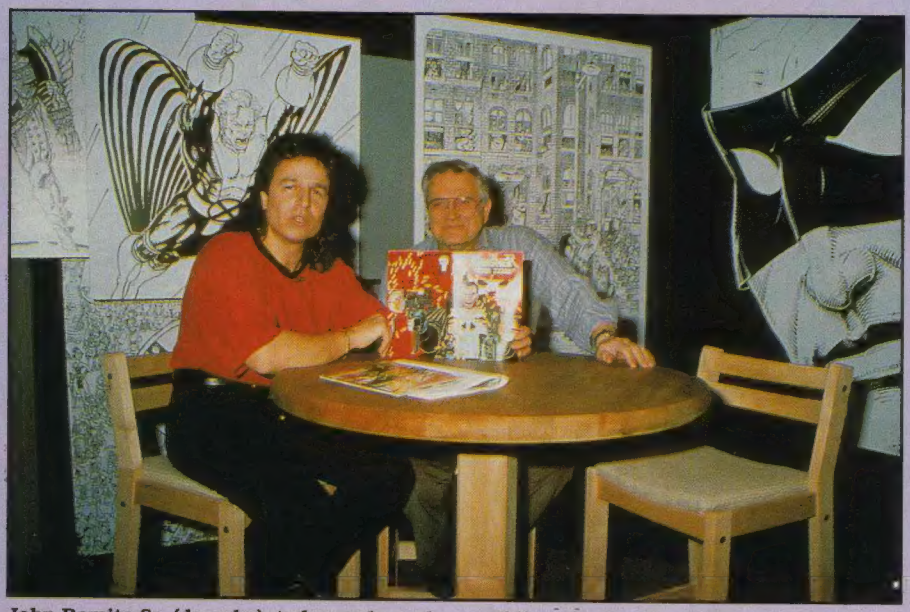


Foto: Copyright 1994 Albert L. Ortega

John Romita Sr. (derecha), toda una leyenda, y su hijo John Romita Jr., que ofrecerá a los fans el segundo crossover *Batman/Punisher*.

El Detective. El Chico Maravilla. La Batcomputadora. ¿Qué más hace falta en una guerra contra el crimen? ¿Un veterano del Vietnam con más artillería que Cuba?

El Joker encuentra un alma gemela en Puzzle. «Unimos a los dos villanos, no a los dos héroes», afirma Romita.

yuxtaponer los mundos del Punisher y Batman. «Gotham City es Nueva York... ¡No sé por qué no pusieron a Batman directamente en Nueva York!», ríe Romita. «DC me proporcionó hojas de referencia de Gotham, excelentes; hermosas torres y un aire gótico.»

El artista marveliano dice que DC cooperó mucho en el proyecto. «Querían que Batman quedara bien, pero no hubo problema. Llamé a Archie Goodwin en DC Comics y pregunté: "¿Qué aspecto debe tener el personaje? ¿Hay un *look* clásico?" El dijo: "¡Pásatelo bien! Hace tiempo que te dedicas a esto, confiamos en que no le harás demasiado distinto de como es en realidad. ¡Diviértete!".»

Romita ha trabajado recientemente para Marvel en *X-Men* y *Daredevil: Hombre sin miedo*, con guión de Frank Miller. En *Punisher/Batman* trabaja con el guionista Chuck Dixon.

«Chuck trabaja para Marvel y DC, sabe cómo contar una historia y cómo crear una atmósfera.» La historia está bien definida. «De Batman, tenemos al Joker, y Chuck quiso usar al villano habitual del Punisher. Como no existe ninguno, escogió al que más veces ha salido, Puzzle. Es un antiguo preso... el Castigador le destrozó la cara en prisión, y él quiere vengarse. Se parece al Joker en que ambos están desfigurados.

«Tenemos cuatro personajes, dos buenos y dos malos. Al final, el Castigador pelea contra el Joker y Batman contra Puzzle, pero ésta no es la clave de la historia. La clave es que a Batman no le gusta el mundo del Castigador.»

Por muy similares que parezcan, Romita les ve muy diferentes. «El Castigador mata primero y pregunta después. Batman también es un vigilante, y muy duro, pero más centrado. Tendrán algunos encontronazos y al final será "Lárgate y no vuelvas nunca por aquí." Sólo están del mismo ban-

«Tenemos cuatro personajes, dos buenos y dos malos. Al final, el Castigador pelea contra el Joker y Batman contra Puzzle».

Cuando los dos guerreros urbanos se enfrentan, el mundo no puede resistir su increíble furia. Pero la batalla continúa...

Todos los personajes y arte de Batman: Trademark y Copyright 1982, 1991, 1994 DC Comics Inc.

Todos los personajes y arte de Punisher: Trademark & Copyright 1994 Marvel Entertainment Group

do a causa de los villanos. No es una historia de amistad: estos tipos no se gustan. Al Castigador no le gusta nadie en absoluto... ¡incluso se odia a sí mismo!»

Punisher/Batman: Caballeros Mortales sigue a la versión DC, *Lago de Fuego*. Allí, Batman pelea contra el Castigador. Según Romita, las dos historias apenas están relacionadas.

El encuentro de ambos personajes no tendrá repercusiones para el Castigador, pero matizará su caracterización.

«La historia le pone en contacto con la realidad. Lo mejor del Punisher es que es un autómata... sólo conoce la venganza. Sólo siente una emoción: puro odio. *Punisher/Batman* le hace ver la realidad. ¡El casi nunca actúa en equipo! Raras veces tiene algo que ver con el Universo Marvel. Esta historia conecta al Castigador con todo el universo de los cómics.»

Tanto el Castigador como Batman son considerados muy violentos, pero en esta historia Romita dice que todo es más sutil, gracias a los consejos de su padre, el veterano artista marveliano John Romita Sr.

Sólo siente una emoción: puro odio. *Punisher/Batman* le hace ver la realidad. ¡El casi nunca actúa en equipo!

«La violencia está al nivel que yo quería. Mi padre es fan de las

«La violencia está al nivel que yo quería,» asegura Romita. «La reacción es mejor si interviene la imaginación, incluso con la violencia.»

Arte de Caballeros Mortales: John Romita & Klaus Janson

Diseño: Jim McLernon

«No es una historia de amistad,» dice Romita de *Punisher/Batman: Caballeros Mortales*. «Estos tipos no se gustan.»

películas clásicas, y me enseñó el arte de la discreción. La reacción es mejor si interviene la imaginación, incluso con la violencia. Unas gotas de sangre en un primer plano del Castigador bastan. Es un cómic violento porque se sabe lo que ocurre, no porque se muestre todo en la página.»

Para Romita, lo mejor de *Punisher/Batman: Caballeros Mortales* fue tratar con los dos personajes. «El Castigador es Harry el Sucio al máximo. Aunque sea un asesino, todos pensamos a veces que nos gustaría poder actuar así. Visualmente me recuerda a la gente con la que crecí. Nariz rota, cejas espesas. Es un personaje de Nueva York, como yo mismo. Y su traje no es un disfraz, podría ser una camiseta ajustada, tejanos y botas de motorista, armas aparte. Es un veterano del Vietnam, fuerte como un buey, armado hasta los dientes y que no dice palabra. ¡Podría ser real! Eso es lo que me gusta del Castigador.»

Punisher/Batman: Caballeros Mortales también ha hecho que Romita aprecie al legendario personaje DC. «Batman es divertido porque nunca le había dibujado. Ahora sé por qué es tan popular entre los artistas. No me gustaban las capas porque son demasiado tópicas, pero la capa de Batman te proporciona siempre un fondo oscuro, puedes enmarcar mucho mejor al personaje, darle atmósfera. Sabía que me gustaría el proyecto, ¡pero nunca pensé que disfrutaría tanto!»

«Batman es divertido porque nunca le había dibujado. Disfrutas mucho jugando con esa capa oscura.»

¡EL MES QUE VIENE EMPEZAREMOS UN TERRORIFICO AÑO CON OTRA REVISTA DE CINE!

ediciones zinco

¡UN MONOGRAFICO SOBRE EL FRANKESTEIN DE ROBERT De NIRO!

NINJA HIGH SCHOOL

DE VUELTA A CASA

Ben Dunn trae «Ninja High School» de vuelta a casa

Sólo Ben Dunn puede dar a los roedores de tamaño natural un aspecto amenazador, y ahora sólo lo hará para Antarctic Press... en *Ninja High School*.

por Harley Jebens

Ben Dunn tiene razones para celebrarlo. Antarctic Press, la compañía que fundó en el año 1985, ha pasado de una habitación en casa de Dunn a una oficina de seiscientos metros cuadrados. De publicar un fanzine (*Mangazine*, dedicado a la animación japonesa y a los artistas japoneses amateurs, y que la compañía sigue publicando) Antarctic Press lanza ahora doce o trece títulos al mes, y vende de tres mil quinientos a diez mil ejemplares de cada título.

De publicar sólo cómics al estilo japonés, han pasado a publicar títulos antropomórficos y rediciones de material japonés, y desde hace seis meses, cómics eróticos para adultos, con mucho éxito. Representan el 0'5 por ciento de la industria del cómic americano. Son una compañía

Arte de Ninja High School: Ben Dunn/Copyright 1994 Ben Dunn y Antarctic Press

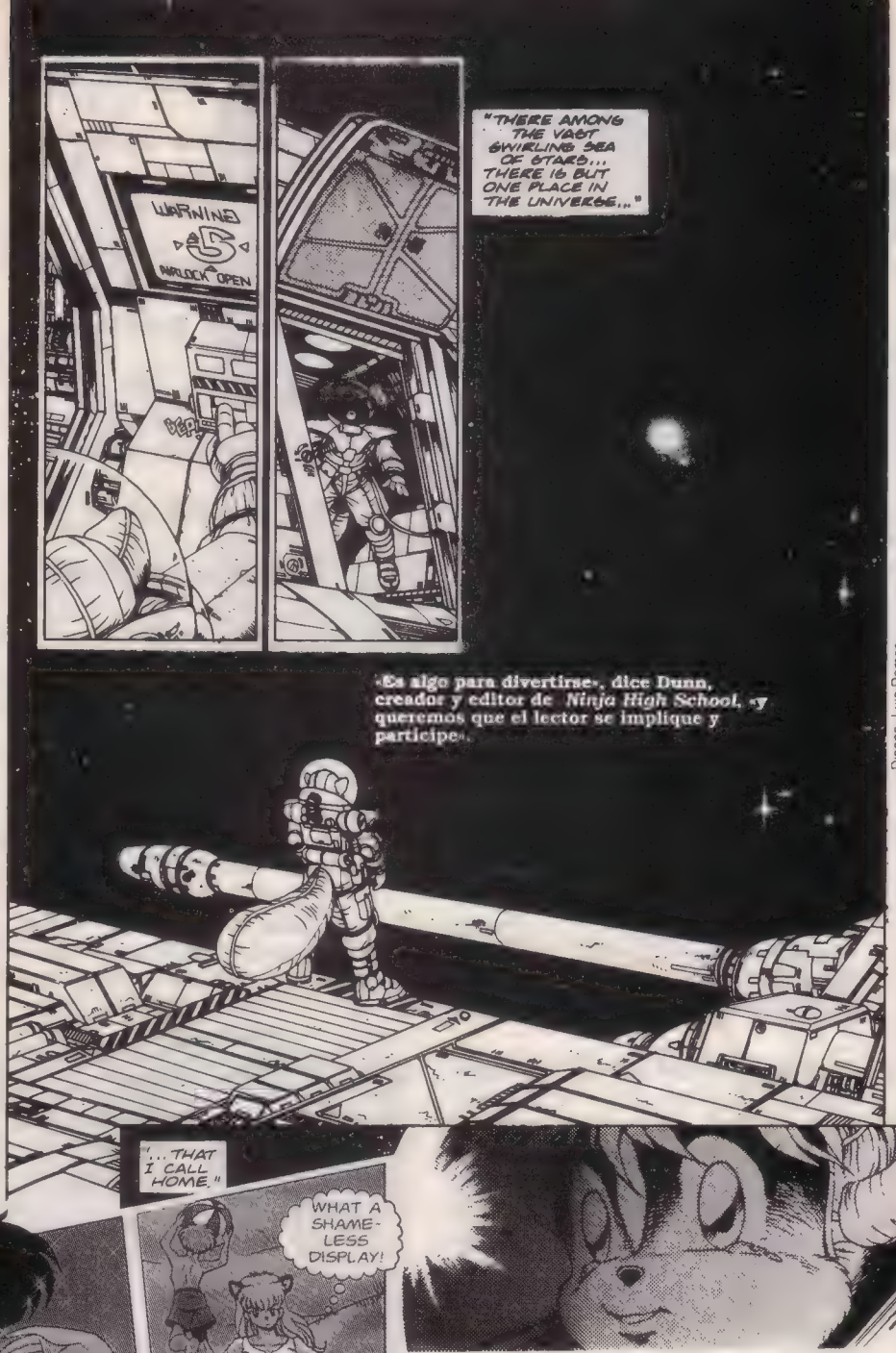
pequeña, pero en crecimiento.

Y como guinda para este pastel, *Ninja High School* (un cómic que Dunn escribe y dibuja, y que habría sido el título enseña de Antarctic Press) puede, oficialmente, asumir esa posición. El cómic va a ser ahora editado en España por Ediciones Iru.

Dunn fue contactado por Malibu y Eternity Comics a mediados de los años ochenta, cuando publicaban títulos como *Robotech* y *Captain Harlock*, basados en series de animación. Dunn, conocedor de los cómics japoneses desde una visita a Taiwan en el año 1976, dibujaba en ese estilo y fue propuesto como artista para *Captain Harlock*. Luego, Dunn les ofreció su propia creación, *Ninja High School*.

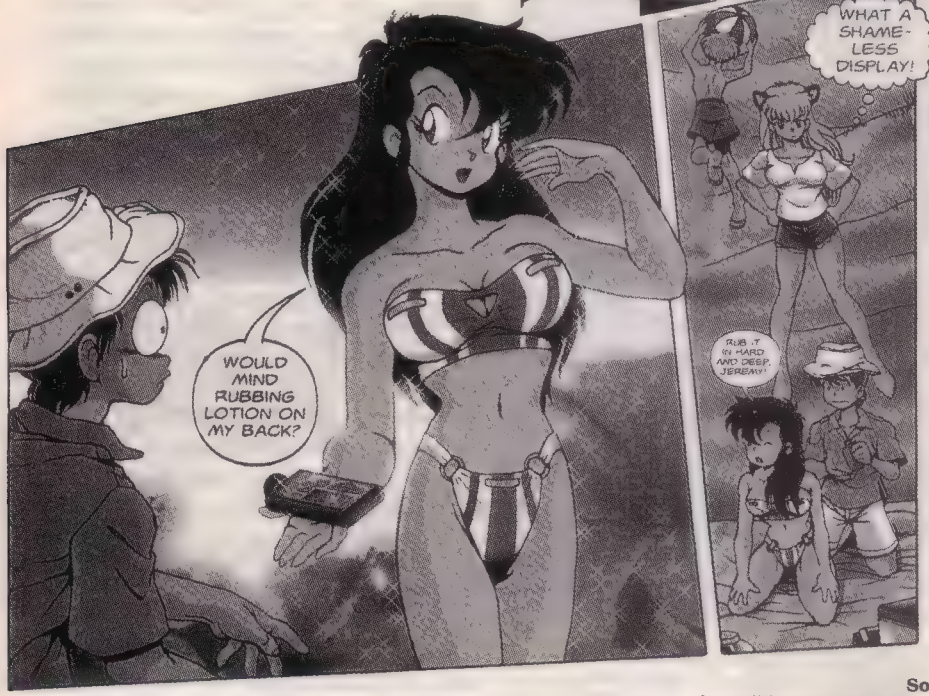
Su asociación con Eternity, que duró siete años, «fue una experiencia agradable. Me dejaron hacer lo que quería y siempre me apoyaron. Pero al crecer la compañía, no prestaron la atención que yo habría querido a mi serie. Así que al cabo de siete años, pensé que era mejor recuperarla. Sin resentimientos.»

Aunque *Ninja High School* era publicada por Eternity, tenía fuertes lazos con Antarctic Press, que publicó varias miniseries relacionadas (*Hitomi*, *Zetraman*, *N.H.S. Swim Suit Special*), así como los *Ninja High School Year-*



«Es algo para divertirse», dice Dunn, creador y editor de *Ninja High School*, «y queremos que el lector se implique y participe».

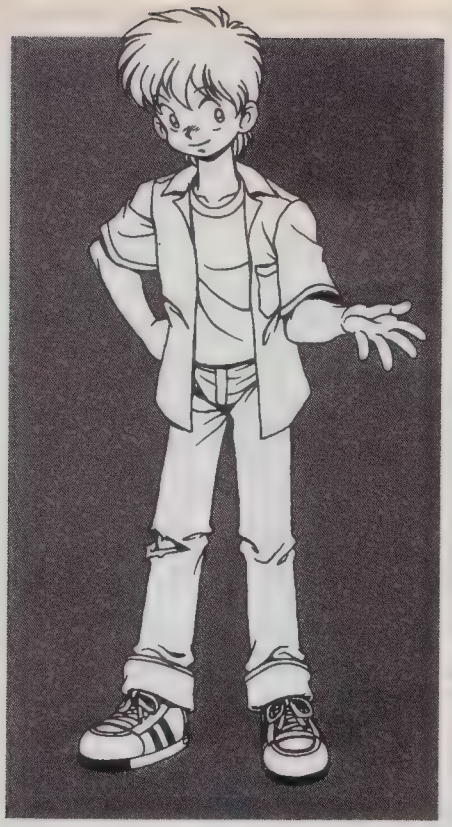
Diseño: Luis Ramos



Son increíbles las similitudes entre los ninjas y la gente normal. Incluso a Ichi-Kun Ichinohei le gusta que le froten la espalda.

books y varios especiales, donde se publicaban los cómics de los fans de la serie.

Ninja High School se concentra en el triángulo entre Jeremy Feeple, adolescente pacifista americano, Ichi-Kun Ichinohei, ninja japonesa, y Asrial, princesa de la Orden Galáctica Salusiana. Ichi y Asrial viajan hasta América y Quagmire High School con la intención de casarse con Jeremy. Pero las cosas se... complican. Hay más personajes, como Magical Mimi, la bruja adolescente; Sammi Kondo, una chica a quien su padre obliga a vestir y comportarse como



Dunn explica que «Ichi quiere, más que nunca, que Jeremy se comprometa.»

un chico; Akura, un primitivo de la isla Guri-Guri que rivaliza con Jeremy por el cariño de Ichi; y el infinitamente rico y mimado Lendo.

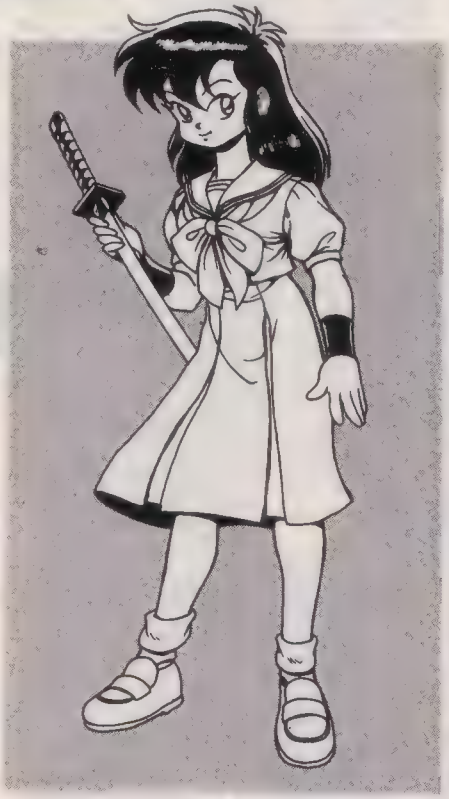
Las amenazas abundan en Quagmire High. Si no son malvados viajeros espaciales a la conquista del universo (empezando por un instituto de bachillerato americano), serán ratas de la Dimensión X. O viajeros del futuro que crean paradojas descuidadamente. O monstruos gigantes. O Mimi, que viaja al Infierno para salvar el alma de Jeremy del demonio Stanley. O Lendo, que acompaña a Mimi al Infierno, queda atascado en un rizo temporal y regresa mucho más viejo que antes.

La verdad, casi suena como si fuera *La Patrulla X*.

«Destacaré personajes que no he podido desarrollar, como Ricky, el hermano pequeño de Jeremy», dice Dunn. «Busco atraer a lectores más jóvenes. Me centraré en la rivalidad... Asriel está madurando, se convierte en una líder. Ichi quiere que Jeremy se comprometa. Jeremy será mucho menos tímido, más firme. Y no he explorado a muchos personajes secundarios. Habrá tiempo para todo.»

«Destacaré personajes que no he podido desarrollar, como Ric-ky, el hermano pequeño de Jeremy», dice Dunn. «Busco atraer a lectores más jóvenes».

El editor en jefe de Antarctic Press, Herb Mallette, escribió el guión de una historia muy especial de la colección. «Es nuestro homenaje/parodia a la Patrulla X. Ben era un gran fan de la Patrulla X de Chris Claremont y John Byrne. Con los años, al ir madurando nosotros, la Patrulla X ha sufrido muchos cambios. Aquí reflexionamos sobre estos cambios.



Asrial, princesa de la Orden Galáctica Salusiana.

«Jeremy será mucho menos tímido, más firme.»

»En esta historia, Sammi encuentra a un grupo de estudiantes que han cobrado unos poderes que les apartan de la humanidad normal, los Y-Men. Es una parodia, con muchos chistes sobre posturitas heroicas, y también momentos dramáticos (el villano acechando en las sombras).»

Dunn siempre hace aparecer a personajes de otros medios en sus historia: los Simpson, ALIENS, personajes de Antarctic Press, incluso los creadores de Antarctic Press. También naves y equipamiento de películas americanas y series japonesas aparecen cuando menos se espera.

Dunn ha declarado que planea terminar *NHS* con el número cien. «Tengo un final planeado para el reparto original, al menos. Después de diez o quince años, ya han estado bastante tiempo en el instituto.» Pero no niega la posibilidad de que vayan a la universidad.

Los fans han influido mucho en la serie de Dunn. Cada año publica un especial con los cómics que ellos envían. Muchos fans han terminado dibu-

Arte de Valhalla: Ben Dunn/Copyright 1993 Antarctic Press

jando las miniseries derivadas de *Ninja High School*, y sus sugerencias son escuchadas.

«Primero, tengo claro que sólo es un cómic –dice Dunn– y que los personajes no son reales. Es algo para divertirse, y queremos que el lector se implique y participe, cosa que en la actualidad no ocurre en los cómics. Hacemos caso de sus sugerencias. Saben que si nos escriben, no les ignoraremos.

»A veces sugieren argumentos, o actitudes de los personajes. A veces inventan nuevos personajes. A veces adivinan mis intenciones, y me obligan a cambiarlas y a esforzarme más. Cuantos más números realizo, más sintonizo con las sugerencias de los lectores. A menos que un creador sea una mina de ideas, tarde o temprano quedará seco. Para mantener una serie fresca se necesita sangre nueva e influencias del exterior.»

Hay más proyectos relacionados con *NHS*. Un *Ninja High School* CD-ROM con animación limitada y una entrevista audiovisual con Dunn, por ejemplo.

También existe el proyecto de realizar una película con actores reales de *Ninja High School*.

Ninja High School no es el único proyecto de Dunn. Viaja periódicamente al Japón para conseguir los derechos de diversas series de *manga*. Antarctic Press entrará en el año 1995 en el mercado de los superhéroes, cosa que se toma con calma.

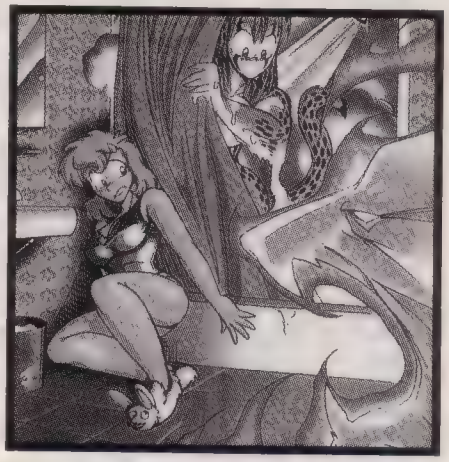
Y Dunn ha empezado la serie «Valhalla» en *Velvet Touch*, la antología para adultos del sello Venus de Antarctic. La historia de una Alemania alternativa en 1939 no encaja demasiado con las fantasías pornográficas del resto de la antología. La historia de Dunn es probablemente la mejor, pero la mayor diferencia es que sus personajes no se quitan la ropa. «Nunca he tenido problemas con los desnudos. Al parecer, mucha gente tiene reparos. Yo no.»

De hecho, el mayor problema que tuvo Dunn en Eternity fue por los desnudos. No hubo problema con las piratas alienígenas lesbianas, pero sí con la anatomía masculina y femenina. Claro que *Ninja High School* es más sensual que la mayoría de cómics comerciales. Quizá creyeron que hacía falta un poco de censura.

«Con "Valhalla" quiero realizar una historia adulta que no incluya necesariamente el sexo», afirma Dunn.

Dunn incluso ha creado un personaje «travestido»: Sammi Kondo, a quien su padre obliga a vestir como un chico.

«Con "Valhalla" quiero realizar una historia adulta que no incluya necesariamente el sexo. Enfatizaré la acción y la aventura. La historia trata de una realidad alternativa en que unos alienígenas invaden la Tierra en los años treinta. El régimen nazi es mucho más poderoso allí, aunque Adolf Hitler no ha sobrevivido. Dejo los aspectos políticos aparte y me centro en la fantasía.»



Dunn explica, «Habrá un cruce en *Ninja High School* con *Gold Digger*, otra serie de la compañía.» *Gold Digger* fue creada por Fred Perry.

Arte de Gold Digger: Pat Duke/Copyright 1994 Fred Perry

La historia trata de una realidad alternativa en que unos alienígenas invaden la Tierra en los años treinta. El régimen nazi es mucho más poderoso allí, aunque Adolf Hitler no ha sobrevivido.

«Antarctic Press ha logrado una base de lectores muy leal que crece cada mes», dice Dunn. «Nos ha ido muy bien. Aunque no hiciéramos nada nuevo, podríamos durar mucho tiempo.»

Sea con *Ninja High School* o Valhalla o algún otro proyecto, Ben Dunn piensa durar muchísimo tiempo.

Arte : Gabriel Gecko/Bob Wiacek Dibujos de Máquina de Guerra: Trademark & Copyright 1993 Marvel Entertainment Group

por Drew Bittner

el GUERRERO DE HIERRO

Máquina de Guerra conquista el mundo para la justicia

Era el guardaespaldas y piloto del mayor industrial del mundo. Un superhéroe con armadura prestada. Le mintieron, engañaron y traicionaron. Pero todo eso acabó.

Después de años a la sombra de Iron Man, James Rhodes acaba de estrenar en USA su propia serie regular escrita por Len Kaminsky y Scott M. Benson, con dibujos de Gabe Gecko y Pam Eklund. Al empezar la serie, «Rhodey» se pregunta hacia dónde encaminar su vida, ahora que ha dejado Empresas Stark y los Vengadores. Primero, debe superar el dolor de la traición de Tony Stark.

«Durante el período en que el mundo creía muerto a Stark [*Iron Man*, 284-290 USA], éste legó el control de Empresas Stark y un traje de Iron Man a Rhodes esperando que éste cumpliera ambos papeles», dice Kaminsky. «Rhodes no sabía qué hacer al principio, dada su mala experiencia como Iron Man temporal, pero negarse sería traicionar la memoria de Stark.»

«Cuando Stark emergió de su suspensión criogénica y le reveló que su "muerte" había sido un engaño, Rhodes quiso matarle de una paliza. Su mejor amigo, a quien admiraba y a quien confió su vida, le había mentido.»

Rhodes iba a abandonar la armadura, pero decidió que podía hacer mucho bien con ella, aunque cuando *Máquina de Guerra* empieza, sólo ha decidido que no quiere ser un superhéroe corriente.

«Lo fue con los Vengadores, y no le gustó mucho... pegar a unos locos disfrazados que quieren conquistar el mundo es una tarea necesaria», dice Kaminsky. «Pero lo único que logra es mantener el *status quo*, que es terrible en casi todo el mundo. La rutina del superhéroe estándar no da resultados, y Rhodes está harto.»

«Nadie usa sus habilidades para mejorar la vida de aquellos que no tienen la suerte de ser magos tecnológicos o mutantes radiactivos, de quienes sufren cada día de sus vidas. A eso quiere dedicarse Rhodey», dice Benson. «Pero descubrirá que los problemas del mundo son enormes y complejos y no se arreglan poniendo a los culpables en fila y pegándoles. Usará cada gramo de su inteligencia, recursos, pasión y energía para conseguir algo, y obtendrá muy poco a cambio. Será frustrante y habrá momentos en que se pregunte si vale la pena. Pero creemos que la gente dedicada y decidida puede cambiar las cosas,

con el tiempo, la energía y la voluntad de seguir luchando.»

Para lograrlo, Rhodey se unirá a una organización internacional llamada Worldwatch, que «usa recursos políticos, económicos e informativos para ayudar a las zonas en conflicto del mundo», dice Benson. «Cuando fracasen la diplomacia y la razón, en última instancia Worldwatch tendrá a Máquina de Guerra.»

La organización es obra de Vincent Cetewayo, según Kaminsky, «un antiguo prisionero político convertido en activista pro derechos humanos. Sabe que los problemas del mundo superan a cualquier hombre, y por eso funda una organización que los resuelve con la misma agresividad que las multinacionales. Y quiere que la dirija

Arte: Gabriel Gecko/Pam Eklund

Arte: Gabriel Gecko/Pam Eklund

«Luchar por conseguir algo será frustrante a veces, y habrá momentos en que Rhodey se preguntará si vale la pena.»

«Rhodey nunca nos permitiría que le convirtiéramos en otro Tony Stark.»

alguien forjado en batallas y reuniones ejecutivas: James Rhodes. El problema es que, después de Stark, Rhodes no quiere ni oír hablar de un trabajo parecido».

En los primeros números de la serie, Rhodey reconsiderará su decisión. Cuando se una a Worldwatch, aparecerán diversos personajes secundarios.

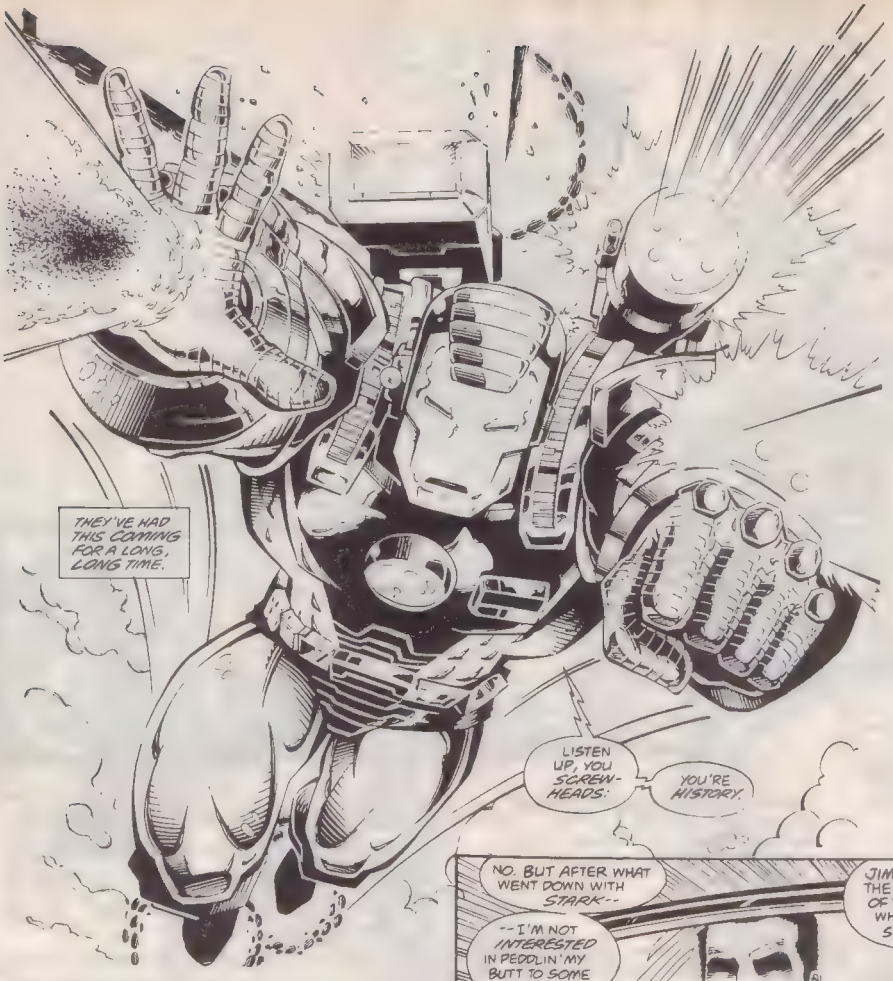
«Está el Dr. Ranald Jeffries, futurista, analista geopolítico, antiguo consejero gubernamental británico», dice Benson. «Rhodey y Jeffries tienen una relación sólida y respetuosa. Jeffries mantiene al equipo al día de la complicada política mundial y sugiere ramificaciones y cursos de acción.»

«El segundo de a bordo –continúa Kaminsky– que cumple el mismo papel que Rhodes en *Iron Man*, es Sheva Joseph, antigua agente del Mossad israelí y de SHIELD.»

«Sheva es dura, cínica, una veterana de la "guerra sucia" con algo de idealismo en el fondo. Es tozuda, y se enfrentará a menudo con Rhodey, igual que hacía él con Tony Stark en los viejos tiempos. Luego está Rebecca Bergier, antigua ayudante de Cetewayo y encargada ahora del funcionamiento diario de WW.»

«Para el mantenimiento de la armadura de Máquina de Guerra, Rhodey contrata a Archie Park, un coreano-americano de veinte años, prodigio de la informática, que se aburría trabajando para Tony Stark.»

«Y no hemos olvidado a Rae La-



Como descubrió Máquina de Guerra con los Vengadores, «La rutina del superhéroe estándar no da resultados.»

Arte: Gabriel Gecko/Pam Eklund

coste, la chica de Rhodes. Se unirá a la junta ejecutiva de Worldwatch.

»Todos ellos sabrán que Jim Rhodes es Máquina de Guerra –dice Benson– Y Jim se encontrará ahora en una posición mucho más parecida a la de Tony Stark que nunca, un hombre con una enorme responsabilidad. Por eso empezará a entender las presiones que obligaron a Stark a hacer lo que hizo.»

Una gran organización como Worldwatch necesita grandes opositores.

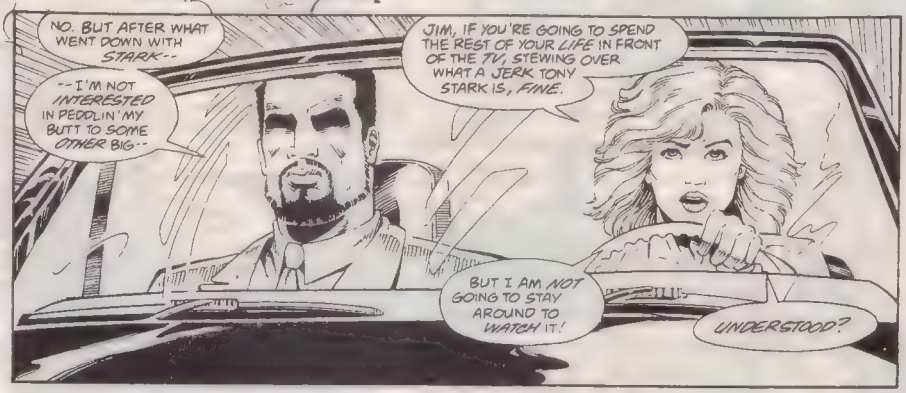
«Está el Taller Armero, una instalación del gobierno USA que desarrolla terribles armas tecnológicas.»

«También está Procesamiento Global, una vasta organización clandestina que se dedica a la limpieza étnica para varios gobiernos; algo así como el partido nazi, pero con modernas técnicas de marketing», explica Benson. «No sólo eliminan a tus "indeseables", también proporcionan el camuflaje informativo necesario para que el mundo no lo descubra.»

«Y luego está Deathtoll –dice Kaminsky–. Es un mercenario con un truco difícil de mejorar: Es casi imposible de matar. Mientras le hayan herido fatalmente menos veces que el número de personas que ha matado, volverá a la vida.»

Pero primero Máquina de Guerra se enfrentará a unos pesos pesados del Universo Marvel. «Ya en el número uno, Jim Rhodes conocerá a Vincent Cetewayo e intervendrá en Imaya, el país que tuvo a Cetewayo como prisionero político. Entonces se liará con Cable, Deathlok y Nick Fury, cada cual con intereses propios en el conflicto Imayano... y no necesariamente del bando de Máquina de Guerra.»

«Los cuatro primeros números son más o menos el "origen". Después, Rhodey empezará como director de Worldwatch. Habrá gente que querrá impedir que meta los guantes en los asuntos del mundo. Y alguien contratará a Deathtoll para impedírselo», dice Benson.


NO. BUT AFTER WHAT WENT DOWN WITH STARK--
--I'M NOT INTERESTED IN PEDDLIN' MY BUTT TO SOME OTHER BIG--
JIM, IF YOU'RE GOING TO SPEND THE REST OF YOUR LIFE IN FRONT OF THE TV, STEWING OVER WHAT A JERK TONY STARK IS, FINE.
BUT I AM NOT GOING TO STAY AROUND TO WATCH IT!
UNDERSTOOD?

Arte: Gabriel Gecko/Pam Eklund

Rhodey desconfía ahora de Stark. «Su mejor amigo, a quien admiraba y a quien confió su vida, le había mentido.»

Del dibujante Gabriel Gecko, Len Kaminsky dice: «No imagino *Máquina de Guerra* sin Gabe.»

Arte. Gabriel Gecko

«Entonces viene el *crossover*, cuando los Mand...»

«¡Shh!... ¡Aún no, aún no!», interrumpe Kaminsky. «Queremos dejar espacio a Rhodey y su grupo antes de echarles encima el resto del Universo Marvel.»

«Será una serie "verde" en el sentido en que Worldwatch tiene unos objetivos muy activamente progresistas. Lo que más me interesa es que es el polo opuesto de la organización tradicional, SHIELD o los Vengadores o la Liga de la Justicia, que son grupos dedicados a preservar el orden establecido. Worldwatch y Máquina de Guerra quieren cambiar el mundo.»

Kaminsky y Benson reconocen la ironía de que un cruzado tecnológico luche por la paz. De hecho, su nombre debía reflejar esta ironía. «*W.A.R. Machine* significa *Worldwatch Armored Response* (Respuesta Armada Worldwatch).»

Máquina de Guerra es más que una copia de *Iron Man*. «La similutud es superficial. Rhodey es un personaje con historia, no es un advenedizo. Creo que es realmente popular», declara Benson. «Jim Rhodes es un personaje atractivo. Tiene una actitud pragmática y no está lleno de neurosis, como los típicos héroes Marvel.»

Ambos autores confiesan estar encantados con su dibujante, Gecko. «Es de miedo», dice Benson. «Tiene un estilo limpio y es un gran narrador. Mejora con cada número.»

«Es un milagro», añade Kaminsky. «Barry Kitson debía dibujar la serie, pero aceptó otra oferta. Una semana después, paseando por una Convención en Nueva York, tropecé literalmente con Gabe Gecko, que estaba mostrando sus dibujos. Creo que Kitson es fabuloso, pero no imagino *Máquina de Guerra* sin Gabe.»

La moda de las armas logró que la serie se aprobara, pero Kaminsky dice: «El personaje ofrece muchas cosas más.»

Arte Gabriel Gecko

La moda actual en los cómics, tipos enormes cubiertos de metal con artillería de tamaño industrial, ayudó a que *Máquina de Guerra* despegara. Pero Kaminsky advierte que las apariencias engañan.

«El éxito de esos personajes ayudó a que *Máquina de Guerra* arrancara, pero el personaje ofrece muchas cosas más. A los lectores no les gusta el Castigador por sus armas... les gusta porque obtiene resultados. Durante años, los héroes se enfrentaban a crímenes triviales y ridículos comparados con la vida real. Y no derrotaban al mal, sólo lo frenaban, porque seguían esos estúpidos códigos éticos. Héroes como el Castigador y Lobezno gustan porque, en cierta manera, son más pragmáticos.»

«*Máquina de Guerra* sorprenderá a quienes esperen un clon de *Iron Man*», dice Scott Benson. «Rhodey nunca permitiría que le convirtiéramos en otro Tony Stark.»

«En *Iron Man* –dice Len Kaminsky –los fans estaban divididos ante la muerte de Tony Stark. La mitad decían "¡Genial! ¡Que Rhodey siga con la armadura!" y el resto "¡Os odio por haber matado a Stark!" Pero los lectores visionarios dijeron "Que vuelva Stark, el auténtico Iron Man, pero que Rhodey se quede un traje y se convierta en un nuevo superhéroe". Y eso hemos hecho.»

FULL TANK OF GAS
POWER LEVELS
ENG MAX
CPU MAX
WEA MAX
SHF MAX
MAP'S IN THE GLOVEBOX.
LOCATION FINDER ONLINE
STARK SHOWED ME A NEAT TRICK ONCE...
... CALLED IT A SUBORBITAL PARABOLIC MANEUVER.
YOU HANG OVER THE EARTH 'TIL YOUR TARGET'S BELOW YOU...

As War Machine discovered while an Avenger, "The standard superhero routine doesn't accomplish all that much," Kaminski notes.

Arte Gabriel Gecko/Pam Eklund Diseño: Calvin Lee

Rhodes y Worldwatch intentarán resolver problemas con la diplomacia, pero si eso no funciona ... adelante, Máquina de Guerra.

Arte Gabriel Gecko Bob Wiacek

PRINCIpiantes

Scott Lobdell abre las puertas a un nuevo supergrupo mutante: Generación X

por Drew Bittner

Varios jóvenes mutantes recién descubiertos van a darse cuenta de que el mundo es muy cruel... y que más vale que se vayan preparando. En *Generación X*, el nuevo título X de Marvel Comics, Scott Lobdell y Chris Bachalo presentan a unos jóvenes muy especiales. Aunque el concepto suene a *Nuevos Mutantes*, el título que originó *X-Force*, Lobdell dice que la inspiración viene de antiguo.

«Más que nada, *Generación X* se deriva de los primeros episodios de la *Nueva Patrulla X*. Eran unos personajes que buscaban su lugar en el mundo,» dice Lobdell. «Había emoción, nunca sabías qué esperar. Eso es lo que intentamos conseguir.»

Los estudiantes de la Escuela Xavier para Jóvenes Dotados, la antigua Academia Massachusetts de Emma Frost, provienen de todo el globo.

«Chamber es Jonothon Starsmore, y es de Inglaterra. Su vida no era gran cosa, y empeoró cuando sus poderes bioexplosivos se detonaron, destrozándole la mitad del pecho y media cara. Si no fuera tan antisocial, sería el líder del grupo.

»M es Monet St. Croix. Es argelina, increíblemente hermosa, superfuerte, super rápida y brillante. Parece que lo tiene todo a favor. Pero oculta un secreto que teme que la aleje del grupo.

»Mondo es samoano, y podría ser el miembro más poderoso del grupo, pero es el más pacifista. Banshee intentará enseñarle que a veces es necesaria una reacción más agresiva.

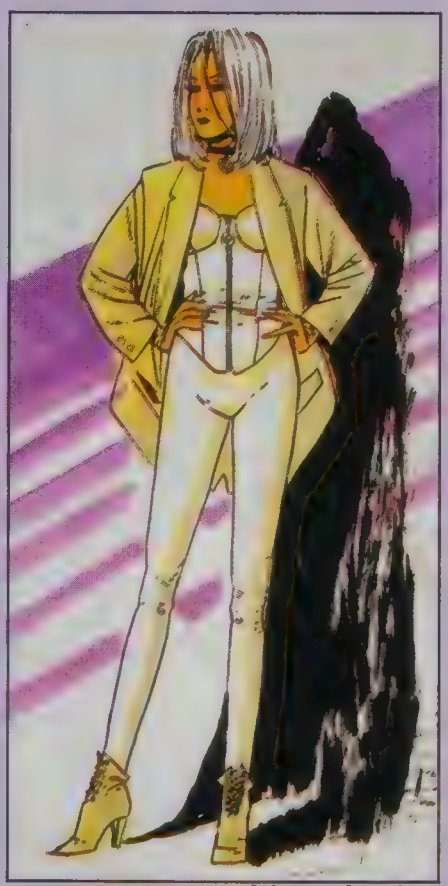
»Skinn es Angelo Espinosa, mexicano-americano con un metro ochenta más de piel de la que necesita. Medusa controla su cabello, y Angelo controla su piel, puede hacerla estirar y contorsionarse. También puede estirar sus huesos, como Mr. Fantástico. A pesar de su aspecto y su condición marginal, está contento de haber podido dejar atrás su violenta vida.

»Penance, yugoslava, es el personaje más enigmático. No habla con nadie y hace lo que le apetece. Su cuerpo se ha convertido en un material duro como el diamante, reflejo de su inaccesibilidad.

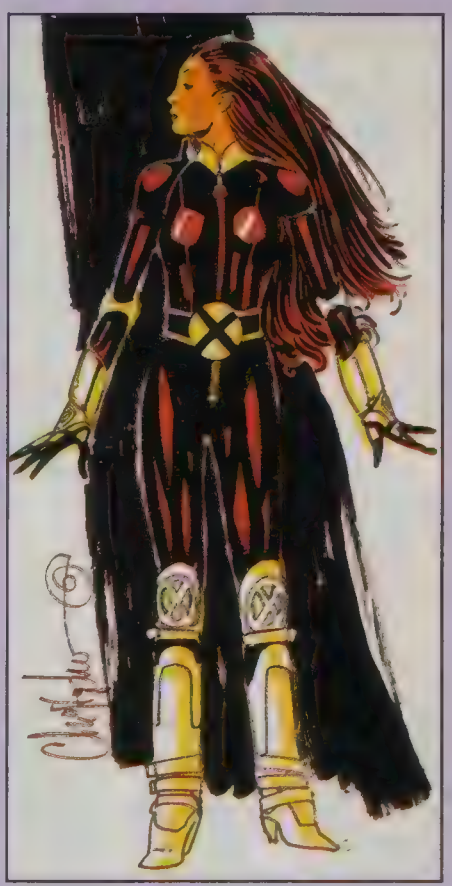
»Paige Guthrie, alias Husk, es la hermana pequeña de Sam [Bola de Cañón de *X-Force*], y creció en una granja de Kentucky. Cuando se arranca la piel, siempre hay algo nuevo debajo. Nunca sabe en qué se va a convertir. Lucha por ser la líder del grupo.»

«Synch es Everett Thomas, de Missouri. Está muy seguro de sí

«Banshee les enseñará a sobrevivir. No le interesa que se conviertan en X-Men», dice el guionista Scott Lobdell.



La Reina Blanca se une a la escuela para redimirse por la muerte de sus pupilos, los Infernales.



M es brillante, hermosa y superpoderosa, pero «tiene un secreto que teme que la aleje del grupo».

Synch está en sincronía con los poderes mutantes de otros. «Está muy seguro de sí mismo», enfatiza Lobdell.

mismo. Mucho. Su aura biogenética le pone en sincronía con cualquier poder mutante. Un tipo complicado. ¿He dicho que está muy seguro de sí mismo?»

El último miembro de la escuela es un rostro familiar. «Júbilo [de la Patrulla X] acude como voluntaria a la escuela para poder desarrollar sus poderes, bastante inútiles hasta ahora.»

Aunque surgirá un líder de entre estos tozudos adolescentes, tardará un poco. Su rivalidad es uno de los atractivos de la serie.

Controlando a los Chicos-X están dos veteranos mutantes: Banshee y la Reina Blanca, también conocidos como Sean Cassidy y Emma Frost. Dirigen la escuela juntos, pero no la ven de la misma manera.

Controlando a los Chicos-X están dos veteranos mutantes: Banshee y la Reina Blanca, también conocidos como Sean Cassidy y Emma Frost. Dirigen la escuela juntos, pero no la ven de la misma manera.

«Sean era como un sustituto de Xavier, y tampoco queríamos hacerle demasiado parecido a Cable. Al añadirle un personaje algo opuesto, se genera una bonita tensión. Lo único que tienen en común es su interés por el bienestar de sus estudiantes. Emma despertó de un coma para descubrir que sus estudiantes, los Infernales, habían muerto asesinados. Eso le hizo recapacitar, y aprender del hecho que los estudiantes de Xavier sí habían sobrevivido.

»Los lectores pensarán: "Ya, Emma Frost, otro villano que se vuelve bueno", pero yo nunca vi a

Emma como una villana. Su personalidad no ha cambiado, como tampoco la de Dientes de Sable cuando se une a la Patrulla-X.»

Frost es telépata, pero respeta la intimidad de sus alumnos. «No se entromete en sus pensamientos, pero siempre sabe qué están tramando. Y a menudo les da carta blanca. Descubriremos cosas de ella. No siempre fue rica; usó sus poderes para cambiar su vida, y quiere enseñar a los demás cómo hacerlo.»

Mientras, Banshee les enseñará a sobrevivir. «No le interesa que se conviertan en X-Men. Preferiría que llevaran vidas de lo más normal, teniendo en cuenta su herencia genética. No quiere convertirles en soldados; les enseñará lo que sabe, a ser más listo que duro.»

«Los dos profesores son figuras paternales. Algunos estudiantes prefieren a Emma y otros a Sean. Es la primera vez que las figuras autoritarias a) tienen favoritos, y b) no soportan a algunos estudiantes. Ni Xavier ni Cable tienen esa actitud. Y no será temporal. Estos chicos serán estudiantes mucho tiempo.»

Estudiantes o no, atraerán un buen número de enemigos. El principal, dice Lobdell, aparece en el primer número, siguiendo la tradición.

«Muchos archienemigos X aparecen en los números uno. Para *Generación X*, el villano será Mplate. Tiene un fuerte lazo con uno de los estudiantes, y la horrible habilidad de chupar la medula genética de los huesos. Prefiere a los jóvenes mutantes porque saben mucho mejor. No es sólo cuestión de supervivencia. ¡Le encanta! Es un parásito que ha matado a muchos chicos todos estos años. Mal tipo.»

Lobdell dice que muchos villanos provendrán del pasado de los chicos. «Y un villano muy estúpido del pasado de la *Patrulla X* regresará... y no de entre los muertos. Si tan sólo supiera cuál de ellos...»

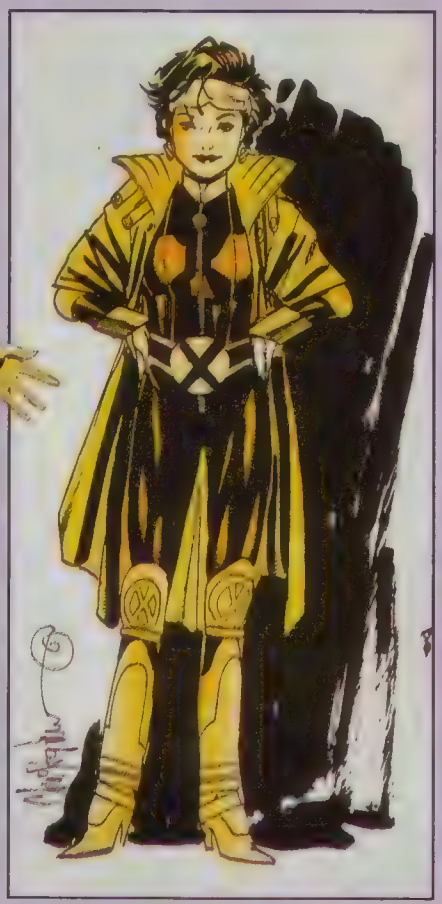
Lobdell admite que tiene una preferencia en cuanto al personaje-X que desearía ver como invitado en la colección.

«Me gustaría usar antes que nadie a Rondador Nocturno. Ha tenido que vivir siempre con un aspecto aterrador, y puede enseñar muchas cosas a los demás, por ejemplo a Skinn.

«No sé cómo serán estos personajes dentro de seis meses o un año, y no me interesa. Prefiero conocer a los personajes como lo hacen los lectores... mes a mes.»

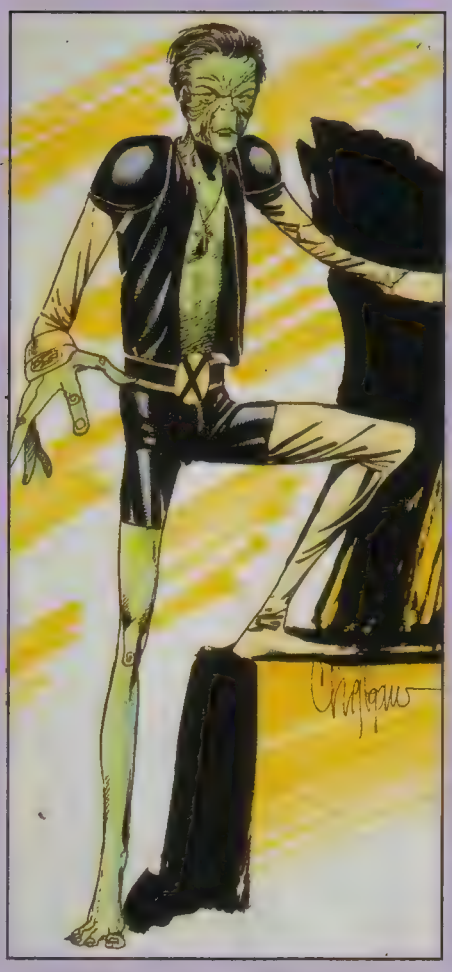
El artista de la serie, Chris Bachalo, es conocido por su trabajo en el sello Vertigo de DC, como dibujante de *Muerte: El alto coste de la vida*, *Sandman* y *Shade, el Hombre Cambiante*. Dibujó tres números de *Ghost Rider*

¿Qué acecha bajo la hermosa superficie de Paige Guthrie? Ni ella sabe qué hallará cuando arranque su cáscara.



Sobre Júbilo, Lobdell dice: «Quiere desarrollar sus poderes, bastante inútiles hasta ahora.»

Chamber es el ejemplo vivo de que los mutantes necesitan educación. Sus poderes le destruyeron parte del pecho y la cara.



Generación X: Trademark y Copyright 1994 Marvel Entertainment Group

¿Os habéis preguntado cómo sería un tipo con más piel de la que necesita? Lobdell y Chris Bachalo, sí; por eso crearon a Skinn.

estos personajes, y ha puesto tanta energía y emoción en la página, que no puedo describirlo. La gente que ve los dibujos de promoción dice: "Oh, es oscuro y sombrío... muy realista". Para mí, sombrío y realista no es lo mismo. Vivo en el mundo real y no tropiezo con tanta sombra como el Castigador.

»Buscamos emoción y optimismo. Estos chicos recuerdan a los veteranos que ellos empezaron igual. Por muy cínicos que sean, los chicos les recuerdan que vale la pena seguir luchando.

»Lo único que me han advertido es que si no va a haber batallas sobrehumanas, al menos debe haber aventura. *La Patrulla X* se ha vuelto muy sombría. Con *Generación X* nos tomaremos el futuro de manera más optimista que en los últimos años de *La Patrulla X*.»

«Es un parásito de los jóvenes mutantes», revela Lobdell de su villano, Mplate. «Mal tipo.»

«Mondo es samoano, y quizás el miembro más poderoso, pero también el más pacifista.»

Arte de Generación X: Chris Bachalo/Mark Buckingham

2099 para Marvel antes de empezar con *Generación X*.

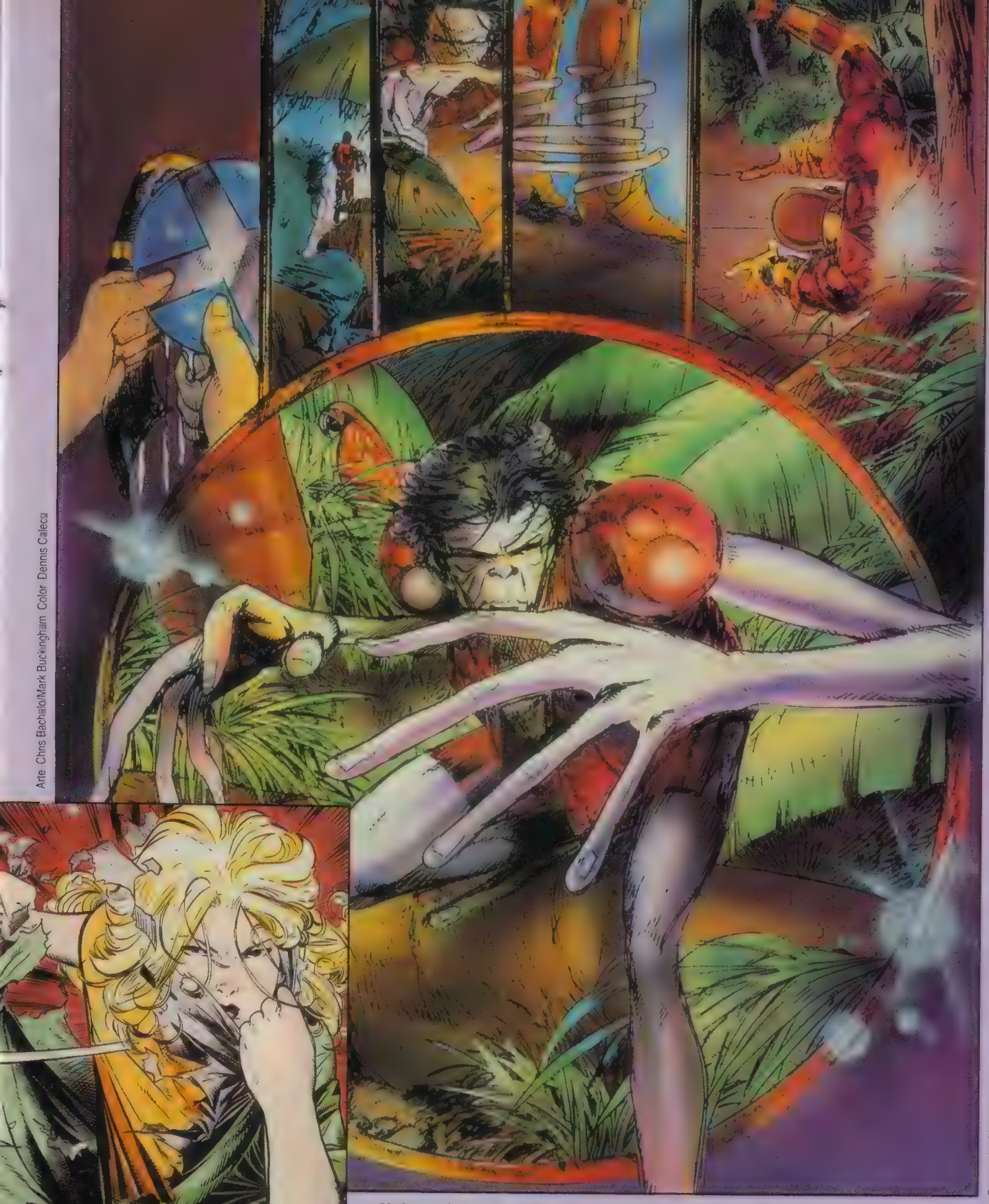
«Chris es sin duda uno de los artistas más creativos de la industria,» dice Lobdell. «Nos reímos a carcajadas con la coreografía. Yo le doy cosas rarísimas y él las hace aún más raras. Un claro ejemplo es Mplate. Sale en diez páginas del primer número y nunca le vemos claramente. No está entre sombras, simplemente está borroso. No tengo ni idea de cómo se las arregló Chris.»

Bachalo ha estado en el proyecto desde el principio. «Colaboré con él en *X-Men Unlimited 1* (Marvel Superhéroes Núm. 1), y en seguida dije que le quería para *Generación X*. Sólo hizo falta convencerle a él. "¿Por qué yo?" decía. Al final, fue Helen, su mujer, quien le convenció. Gracias, Helen.»

El estilo de Bachalo es diferente al de las demás series X, y ha dictado el tono y el espíritu de *Generación X*. «Chris ha creado

Lobdell reconoce que los mutantes atraen a todo el mundo más allá de los dibujos y las historias.

Lo único que me han advertido es que si no va a haber batallas sobrehumanas, al menos debe haber aventura. *La Patrulla X* se ha vuelto muy sombría.



Arte Chris Bachalo/Mark Buckingham Color Dennis Calero

Diseno Jim McLernon

«Chris es, sin duda, uno de los artistas más creativos de la industria», se entusiasma Lobdell.

«Por eso nos atraen los mutantes, compartimos su sentido de la diferencia y la necesidad de ser entendidos y aceptados.»

«Lo que decimos es que ser mutante es ser diferente a todos. No es fácil. Cuesta mucho. A todos nos gusta sentirnos distintos y, al mismo tiempo, similares. Vemos a la Patrulla X y sabemos que son marginales, pero a la vez nos interesamos por ellos. Ese es el atractivo de los mutantes... compartimos su sentido de la diferencia, pero a la vez necesitamos sentirnos entendidos y aceptados.»

el hombre de goma

por Pat Jankiewicz

Llevará a Plastic Man a la pantalla de un tirón

Nunca ha habido un superhéroe como Plastic Man. En su debut en el año 1941, «Plas» era un gángster llamado Eel O'Brian. Un baño de ácido dio a su cuerpo una increíble cualidad elástica, y un monje le cuidó mientras convalecía. Luego, O'Brian se puso unas mallas rojas y unas gafas y empezó a pelear contra el crimen como Plastic Man.

Junto a su mejor amigo, un vagabundo llamado Woozy Winks, Plas resolvía asesinatos y detenía criminales en una serie que parodiaba las películas de gángsters de la Warner y a los demás superhéroes. Su creador, Jack Cole, y guionistas como Mickey Spillane le dieron una vibrante energía.

Ahora, Steven Spielberg y el director Bryan Spicer se proponen llevar a Plastic Man a la pantalla grande, por cortesía de Amblin Entertainment y Warner Bros.

Spicer ha dirigido diversos episodios de series de televisión (*SeaQuest*, *Superboy*, *Eerie Indiana*). Tiene planes para el personaje. «Queremos crear otro tipo de película de superhéroes, con una historia única. Contaremos su origen.»

«Plastic Man es diferente de Superman, porque empieza como criminal, recibe esos superpoderes y quiere convertirse en mejor criminal. Pero cambia de mala persona a buena persona y al final se convierte en superhéroe.»

El director ve a su protagonista plegable en un mundo propio. «Plastic Man es distinto a Batman, que es muy oscuro. El cómic de Plastic Man siempre fue más divertido, cabían más tonterías. No vamos a hacer tonterías, pero *Plastic Man* será mucho más divertido.»

Spicer revela que Plastic Man vestirá sus mallas rojas y sus gafas, pero que puede perder a su pasmado amigo, Woozy Winks. «No creo que esté en la película. Puede que haya un socio/amigo, pero no con ese nombre.»

FROM TIME TO TIME THE COMIC WORLD WELCOMES A NEW SENSATION! SUCH IS PLASTIC MAN!! THE MOST FANTASTIC MAN ALIVE! VERMIN OF THE UNDERWORLD SHUDDER AT THE MENTION OF HIS NAME! AND YET HE WAS ONCE ONE OF THEM!!
NOW, READ OF HOW THIS INCREDIBLE CHARACTER CAME TO BE!
EEYOW! IT'S PLASTIC MAN!
LEGGO!
N-396
by Jack Cole

Arte: Jack Cole
Arte de Plastic Man por Jack Cole: Copyright 1941 Comic Magazines, Inc.
Personajes y arte de Plastic Man: Trademark & Copyright 1993 DC Comics Inc.
Foto: Pat Jankiewicz

El director cree que *Plastic Man* «será un gran desafío. Quiero que sea una historia humana con buenos personajes, comedia y grandes efectos especiales ... no sólo los efectos y una mala historia.»

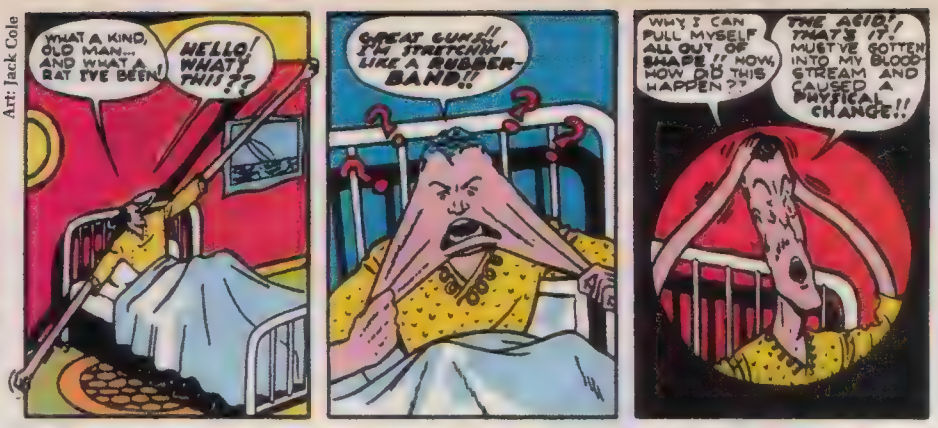
¿Qué le gusta de Plas como personaje? «Aún no lo sabemos,» confiesa. «Aún no sabemos quién es. Si es un personaje tipo Bruce Willis, es un superhéroe a la fuerza, como Willis en *La jungla de cristal*. No quiere ese trabajo, pero tiene que hacerlo.»

Algunos directores abandonaron el proyecto de *Plastic Man* porque temían que no fuera más que un festín de efectos especiales. Joe Dante *(Gremlins)* dice: «Trabajé un tiempo en *Plastic Man*. No vi material en ello para uno de mis filmes. Tiene brazos serpenteantes y todo eso, y con el morfismo sería impresionante, y por eso les

«*Plastic Man* será mucho más divertido», revela el director Bryan Spicer, que desarrolla las aventuras del elástico héroe para la pantalla.

Diseño: Jim McLernon

Arte: Hilary Barta. Color: Rick Taylor


WHAT A KIND, OLD MAN... AND WHAT A BAT I'VE BEEN!
HELLO! WHAT'S THIS!??
GREAT GUNS!! I'M STRETCHIN' LIKE A RUBBER-BAND!!
WHY I CAN PULL MYSELF ALL OUT OF SHAPE!! HOW, HOW DID THIS HAPPEN??
THE ACID! THAT'S IT... MUST'VE GOTTEN INTO MY BLOOD-STREAM AND CAUSED A PHYSICAL CHANGE!!

Arte: Jack Cole

El criminal de poca monta Eel O'Brian despertó bruscamente después de que un accidental baño de ácido cambiara su química corporal.

doblarse, estirarse, retorcerse.»

Y en cuanto a quién interpretará al largo brazo de la ley... «Hemos hablado con mucha gente. He hablado con Jim Carrey (*The Mask* y el *Acerti-*

interesa, pero no veo nada de veras de verdad en *Plastic Man*.»

Pero Spicer siente cariño por el personaje. Quiere que el proyecto tenga un argumento sólido. «Plastic Man será una persona real. Estamos desarrollando un buen guión, con diversos guionistas, diferentes personajes. Una vez dimos comienzo a la producción, porque esperábamos un buen guión que no dio resultado, así que lo anulamos. Teníamos a Tom Sanders, diseñador de producción del *Drácula de Bram Stoker*, Bob Ringwood (*Batman* y *The Shadow*) con el vestuario y Joan Bradshaw, una de las productoras de *Regreso al futuro*. Yo llevo dos años con *Plastic Man*. Desarrollar una película es duro y largo.»

El público creerá que un hombre puede estirarse. «ILM

WHERE IS HE--OR IT?
DAMNO! HE WUZ ON THIS FLOOR!
SEE!
GOTCHA!
IT'S A TRAP!
HOLY!!!
BUT TWO ESCAPE DURING THE HEAT OF BATTLE...
DOC!
TH' ROOF! GET TO TH' ROOF!!
WHAT'S GOIN' ON HERE?
HOLD THESE CROOKS, POP! THEY'RE HELPLESS! I'M GOING AFTER MORE ON THE ROOF!!
TH' FREAK'S LOOSE AGIN!
DOWN TH' ROPE, SAP!
OW! MY MITTS!
HUH? WE AIN'T GOIN' DOWN AN THEM!
WHA?
HE'S PULLIN UP ON TH' ROPE.
AND WE'VE REACHED TH' END.

Arte: Jack Cole

Personajes de Plastic Man: Copyright 1976 National Periodical Publications Inc.

«Habrá el triple de efectos que en *Terminator 2*», promete Spicer, que trabajará con ILM para traspasar los límites tecnológicos.

creará los efectos por ordenador, el morfismo que le permitirá doblarse y estirarse. Es tecnología *Terminator 2*, pero ahí era con un personaje secundario, el villano. Esta vez será el protagonista, habrá tres veces más efectos y será mejor porque la tecnología ha evolucionado desde entonces.»

Ya que *Plastic Man* tenía lugar en un ambiente fabuloso,estilo años cuarenta, ¿será una película de época? «No, pero necesito que sea un mundo lleno de curvas y formas. Necesito un mundo *art déco*, porque un lugar donde todo sea plano no le conviene a Plastic Man. El *art déco* invita a

Llevará Bruce Willis el traje rojo y las gafas de Plas? Jim Carrey y Tom Hanks también on candidatos.

jo), que cada vez es una estrella más importante, y espero poder trabajar con él. Tom Hanks estaría bien. Michael Keaton ya ha sido Batman, pero también estaría bien. Esperamos a tener el guión listo antes de decidir la persona adecuada.» Otras posibilidades serían Bruce Willis, Phil Hartman, Liam Neeson y John de Lancie.

Spielberg, fan de los cómics, se ha reunido con el joven director. «Tiene muchos proyectos relacionados con los cómics... *Casper el Fantasma* (en filmación), *Los Picapiedra* (estrenada), *Zorro* (en desarrollo). Hemos hablado de *Plastic Man*», dice feliz Spicer. «Está muy abierto a los elementos creativos.»

THE MASK

por Marc Shapiro

De cómic de culto a estrella cinematográfica, «La Máscara» es el héroe más inesperado.

La primera vez que Jim Carrey entró en el plató con su careta verde pegada a la cara, fue amor a primera vista. O, según dice Carrey, shock.

The Mask (La Máscara), el homenaje de Dark Horse Comics a los dibujos animados de Tex Avery, no es ni mucho menos tan conocido como otros heroes que han pasado de la página a la pantalla, como *Batman* y *Superman*. Entonces, ¿por qué iba a gastarse un pastón (unos veinte millones dólares) una compañía pequeña como New Line Cinema en este reparto y estos efectos digitales cortesía de Industrial Light & Magic? Chuck Russell, guionista y director de esta fuerte apuesta, dice que fue por el riesgo.

«No es el formato normal, el típico superhéroe. Es diferente, arriesgado. Por eso interesa a la gente.»

Russell, veterano de *Pesadilla en Elm Street 3* y *The Blob*, no quiere revelar secretos, pero adelanta algunos detalles del argumento:

«Un cajero bancario llamado Stanley Ipkiss (Carrey) encuentra una antigua máscara. Cuando se la pone, descubre literalmente que puede ser o hacer cualquier cosa. Surgen problemas de todo tipo porque todo el mundo quiere la máscara. Pero su mayor problema es que, cuando se la pone, nunca sabe qué puede ocurrir.»

Completan el reparto Richard Jeni como el amigo de Stanley, Peter Green como el villano Dorian, Amy Yasbeck como la reportera Peggy y Peter Riegert como el teniente Kellaway. Uniendo la acción real con la animación, están los magos de ILM.

Foto: K. Wright

The Mask salió a la luz en el año 1982, creado por Mike Richardson. «Era un cruce entre The Creeper, Batman y el Joker.» Richardson y Randy Stradley escribieron un guión que apareció en el año 1985, dibujado por Richardson y entintado por Jim Smith, en la publicación de aficionados *APA 5*. Cuando Richardson y Stradley fundaron Dark Horse, resucitaron a The Mask como The Masque en la revista *Dark Horse Comics*. Duró unos once números.

Ligeramente rediseñada, resurgió otra vez como The Mask en la antología del año 1989 *Mayhem*, un pesadillesco cruce entre un dibujo animado de Tex Avery y *Terminator*. Sus apariciones le habían brindado muchos seguidores, y la noticia llegó hasta las oficinas de New Line Cinema y el productor Michael De Luca. «Era un personaje muy atractivo para el cine. Estuvimos dos años trabajando en varios guiones [escritos por Michael Farren y Mark Verheiden] pero vimos que el nivel de efectos especiales nos superaba. Decidimos esperar hasta conseguir los veinte millones que costaban unos efectos al nivel de ILM, para que el filme quedara perfecto.»

En esa época, Russell descubrió *The Mask* en una tienda de cómics. «Visualmente, era un gran concepto», y enseguida consultó quién tenía los derechos cinematográficos. «New Line me llamó para proponerme el filme. Pero entonces yo tenía demasiado trabajo, y lo rechacé.»

Dice De Luca, «En el guión pre Chuck Russell, encontrar la máscara y convertirse en la máscara era toda la historia. La Máscara no salía demasiado. Los gags no nos preocupaban, pero necesitábamos una historia interesante.»

Russell regresó al proyecto en el año 1991, pero en sus propios términos. «Les dije que me interesaba si la hacían a mi manera. Yo quería una comedia romántica y fantástica basada en los personajes y que funcionara a nivel de efectos especiales. No exactamente una película Disney, pero nada que se pareciese demasiado a Freddy Krueger.»

Mientras trabajaba en el guión definitivo, Russell reconoce que sus sentimientos antiheroicos cobraron importancia. «Sabía que La Máscara no sería un superhéroe típico con mallas y capa. Si yo me despertara una mañana con superpoderes, no iba a correr a salvar a las Naciones Unidas, ni nada de eso. Primero resolvería mis problemas, y conquistaría a mi chica.»

ILM no se lo pensó dos veces antes de embarcar. Tampoco el maestro del

Foto K Wright

«Un cajero bancario llamado Stanley Ipkiss descubre una antigua máscara», dice el director Chuck Russell. Ni su mejor amigo (Richard Jeni) le podrá llevar por el buen camino.

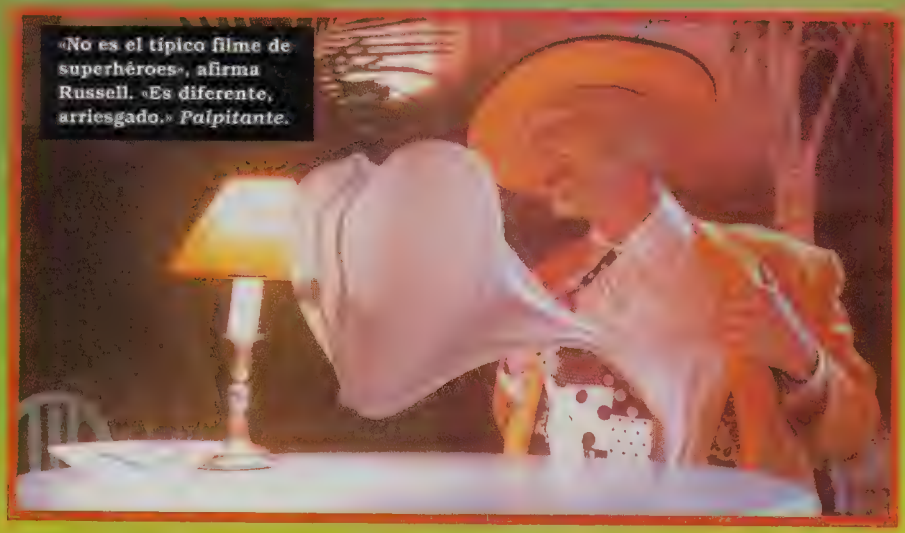
Foto K Wright

Hay dos razones para que Stanley Ipkiss quiera la máscara ... las atenciones de Cameron Diaz y el poder de ser un lunático verde.

Yo quería una comedia romántica y fantástica basada en los personajes y que funcionara a nivel de efectos especiales. No exactamente una película Disney, pero nada que se pareciese demasiado a Freddy Krueger.»

maquillaje, Greg Cannom. Pero Russell supo que había acertado gol cuando Jim Carrey entró en su despacho. «Escribí el guión pensando en Jim. Era el único que podía hacerlo, y reaccionó ante la idea como yo esperaba, subiéndose a mi mesa.»

Y así se ahorraron un montón de dinero. «Jim era el único que podía interpretar este papel», confirma De Luca. «Es un hombre de goma. Nos ahorró miles de dólares en efectos con su habilidad para contorsionarse.»



«No es el típico filme de superhéroes», afirma Russell. «Es diferente, arriesgado.» *Palpitante.*

¡Métase la lengua en la boca, señor Ipkiss! Hay niños leyendo. Y leen que Jim Carrey hace un gran papel como *La Máscara.*

Todas las fotos de The Mask: Copyright 1994 New Line Cinema

«Carrey es un dibujo animado», según el mago de los efectos Clint Goldman. «Lo que puede hacer con su cuerpo, y lo que podemos hacer con el ordenador, tiene el potencial de ser algo realmente espectacular.»

Diseño: Jim McLennon

Foto: D. Michaels

Hay días en que te levantas por la mañana, te miras en el espejo, y...

Empezó la preproducción. Cannom construyó la ajustada máscara verde que tendría a Carrey atado a la silla cuatro horas al día. Clint Goldman, de ILM, veía *The Mask* como el ejemplo de que los muros de los efectos digitales se derrumbaban.

«El filme demuestra que es posible lograr estos efectos sin ser una película de Spielberg/Lucas/Amblin. En un dibujo animado foto-realista. Cogemos la película de 35 mm, la digitalizamos por ordenador y la devolvemos luego a negativos de 35 mm. No es barato, pero estamos en un momento en que, con un presupuesto ajustado, podemos hacer grandes cosas.»

Pero el mago de los efectos dice

Foto: D. Michaels

¡Repámpanos! ¡Esos cuatreros me han dado! Un momento, creo que se acerca una escena de muerte del calibre de un Oscar.

Foto: K. Wright

Hay una gran noticia en Edge City, y se llama Ipkiss. Amy Yasbeck como Peggy, la reportera que busca a un buen chico, servirá el artículo color pistacho.

que lo más divertido ocurre cuando cho-can ILM y Jim Carrey. «Carrey es un dibujo animado. Lo que puede hacer con su boca y su cuerpo, y lo que podemos hacer con el ordenador, tiene el potencial de ser algo realmente espectacular.»

Russell, junto con Pete Von Sholly, realizó un extenso *storyboard* de *The Mask*. Pero al empezar el rodaje, se abandonó la idea de seguir el guión con demasiada rigidez. «Rodábamos una escena en un parque en que La Máscara flirtea con su chica. Jim tuvo la idea de enviarle un anillo de humo en forma de corazón, cerrar un agujero de su nariz y dispararle una flecha de humo que atraviesa el corazón. Fui con los chicos de ILM y dije, "Esto no está en el presupuesto, pero podemos incluirlo, ¿verdad?" Y lo hicimos.»

El director explica que *La Máscara* fue «físicamente agotador. Continuos gags visuales y efectos especiales que deben estar muy bien coordinados. Hay muchos morfismos entre Jim y las imágenes por ordenador, como cuando ve a su chica: aúlla, y se convierte en lobo. Fue muy duro.»

Nadie lo sabe mejor que Carrey. «Actuar con los efectos fue muy difícil. A veces tardabas hora y media en preparar un plano porque había que ir improvisando. Y luego estaba esa máscara. Cuatro horas para ponerla, una para quitarla. Aún llevo pasta verde pegada.»

Pero hay un lado bueno. «Me gusta esta versión moderna de Jekyll y Hyde, Stanley y el anti Stanley. Tenía que convertirme en un dibujo animado. Tenía que bailar y dibujarme a mí mismo. Lo difícil era el papel del frustrado y romántico Stanley. Ser The Mask sólo requería el maquillaje y hacer monerías. Entonces me convertía en un Fred Astaire chiflado.»

Nadie lo sabe mejor que Ca-rrey. «Actuar con los efectos fue muy difícil. A veces tardabas hora y media en preparar un plano porque había que ir improvisando.

Y, si la taquilla es benigna, hay *The Mask* para rato. Dark Horse lo considera éxito seguro. Carrey cree que hay otra máscara en su futuro. «Para una segunda película bastaría con el material que no hemos podido usar en ésta. Creo que a la gente le gustaría echar un segundo vistazo, y un tercero. A mí, me encantaría.»

Russell ve futuro en *The Mask* porque, al surgir de un cómic marginal, no arrastra la enorme tradición de otros personajes. «No le pesa el lastre como a Batman, Superman o Spider-Man. Es un personaje heterodoxo en un mundo chiflado. Hay una enorme libertad para hacer cosas muy diferentes.»

LIGA DE LA JUSTICIA

en

TELEVISION

Arte: Kevin Maguire/Joe Rubinstein

Con un presupuesto que ni Maxwell Lord podría permitirse, la «Liga de la Justicia» fue archivada.

por Frank Garcia

EXTERIOR: JARDIN DE LOS NELSON. DIA

El jardín se extiende en varios acres. Kent Nelson sale de la casa en tejanos y camiseta. Vacila y... pisa el césped.

Y una ANTIGUA TORRE SE MATERIALIZA ante él.

Es de tres pisos, sin puertas ni ventanas. Nelson alza la vista... toma aliento...

Y ATRAVIESA la pared.

INTERIOR: CIMA DE LA TORRE. NOCHE

Kent sube por las escaleras hasta una sala llena de LUZ DORADA. En el centro, un pedestal de mármol con:

Un CASCO DORADO. Pulido, sin ángulos, aerodinámico. Radía poder.

Nelson ante el casco, tenso. Se oye una VOZ... grave y ominosa, como si proviniera de más de una entidad:

SEÑOR DEL ORDEN (OFF): Kent Nelson...

KENT: ¿Esperabas a otra persona?

SEÑOR DEL ORDEN (OFF): Los Señores del Orden requieren el uso de tu cuerpo.

KENT: Y yo no tengo elección, ¿verdad?

SEÑOR DEL ORDEN (OFF): Tú desenterraste aquello que ahora amenaza todo tu planeta. Sólo el Doctor Fate puede evitar las consecuencias. Cumple tu destino, Kent Nelson, o lo que más amas dejará de existir.

KENT: Mi familia...

SEÑOR DEL ORDEN (OFF): Y mucho más.

Kent asiente, sabe lo que debe hacer. Toma el Casco Dorado, lo alza sobre su cabeza... se detiene un instante... y se lo coloca.

-- BUT THEY WON'T BE ROBBED OF THEIRS.
IT'S OVER, TYPHON. THE MERGING IS COMPLETE. AND, IN MERGING, WE HAVE DRAWN BACK THAT WHICH BELONGS TO US--
-- THE HELMET. THE AMULET... DESTINY.
YOUR SONG IS ENDED, GOD OF CHAOS

Arte: Keith Giffen/Dave Hunt Color: Anthony Tollin

La mitología del Dr. Fate proporcionó los elementos argumentales del programa piloto, en que los Señores del Caos

SHUNK... el casco se pega al cráneo de Nelson. Su cuerpo TIEMBLA...

Un PLANO DE LUZ desciende sobre su forma humana... y le convierte en una figura musculosa, vestida de azul y oro, guantes dorados y una capa con vida propia. Kent Nelson se ha transformado en:

El DOCTOR FATE. El antiguo arqueólogo se da la vuelta.

De Liga de la Justicia de América, *un guión televisivo de James Cappe & David Arnott. Historia de Jeff Freilich, James Cappe & David Arnott. 9 de enero, 1990.*

Vestida de azul y oro, guantes dorados y una capa con vida propia. Kent Nelson se ha transformado en: El DOCTOR FATE. El antiguo arqueólogo se da la vuelta.

La *Liga de la Justicia de América* no llegó a la televisión por culpa de escenas como ésta. NBC encargó con entusiasmo el proyecto, pero al recibir el guión quedó confundida por los antagonistas místicos y por un guión tan caro que parecía cinematográfico.

Warner Bros., propietaria de DC, a veces utiliza sus personajes en proyectos fílmicos o televisivos. Resultado: las películas de *Batman* (la tercera ya se está rodando) y las cortas series de *Flash* y *The Human Target*, además de *Lois & Clark*, que se emite actualmente en USA.

Cuando Warner adquirió Lorimar Television, el presidente de Lorimar Henry David Salzman llamó a la presidenta de DC Comics, Jenette Kahn, y juntos decidieron que la revitalización por parte de Keith Giffen, J. M. DeMatteis y Kevin Meguire de la *Liga de la Justicia* era un buen título para adaptar a la pequeña pantalla.

Se escogió al productor y guionista Jeff Freilich «porque yo tenía experiencia en el género (*El increíble Hulk*, *Galáctica*) y buena relación con DC Comics.»

Freilich llamó a sus colegas David Arnott y James Cappe para colaborar en la historia y el guión. Después de muchas sesiones, crearon una aventura que incluía a los siguientes héroes: Dr. Fate, Maxwell Lord, el Detective Marciano, Booster Gold, Blue Beetle, Fuego, Hielo, Mr. Miracle, Oberon, Inza Nelson (esposa de Kent) y Big Barda.

Liga de la Justicia es una traducción literal de la serie de Giffen/DeMatteis/Maguire. La

Todos los personajes de la Liga de Justicia: Trademark & Copyright 1987, 1988, 1990, 1991 DC Comics Inc

caracterización sigue intacta (incluido el intercambio de chistes entre Booster y Beetle). Pero hay algunos cambios. Mr. Miracle no proviene de Nuevo Génesis. Kent e Inza Nelson tienen un hijo con un papel importante en la historia.

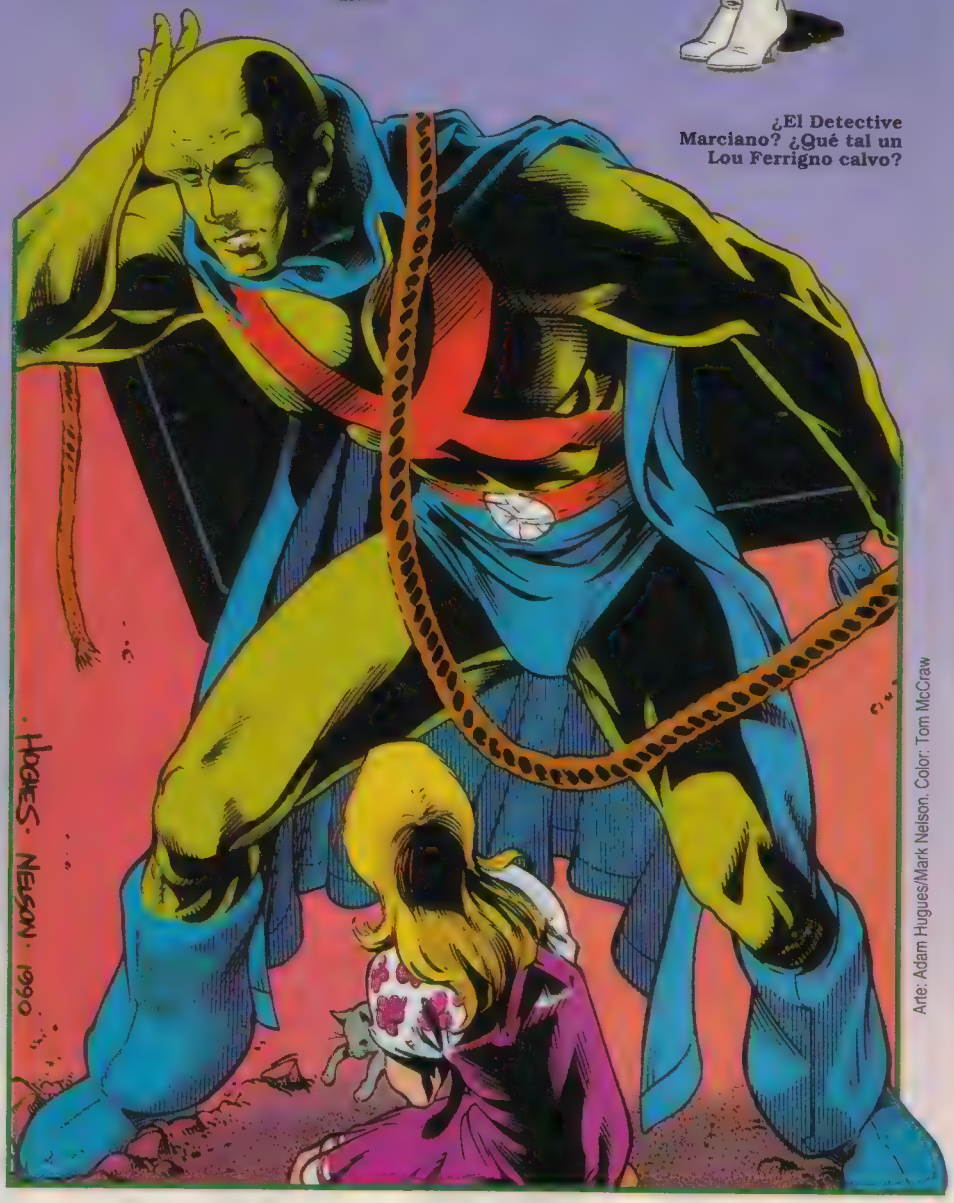
Otros personajes, sobre todo Green Lantern y Batman, no estaban disponibles a causa de otros proyectos.

La *Liga de la Justicia de América* empieza con el descubrimiento arqueológico de un «Casco Negro», robado de un museo por monjes tibetanos. A pesar de los esfuerzos de Booster Gold, escapan con el artefacto y el Dr. Fate pronto descubrirá que el Casco Negro del Caos anda suelto por el mundo.

Fate fracasa en su intento de recuperarlo y el Casco Dorado es arrancado de su cuerpo. Se desata el caos en todo el mundo y Maxwell Lord se ve obligado a reunir a todos los héroes conocidos –Booster, el Detective Marciano, Fuego, Hielo, Beetle y Mr. Miracle– para encontrar al Dr. Fate y salvar al mundo.

Mark Hamill podría haber vestido las mallas de Booster Gold.

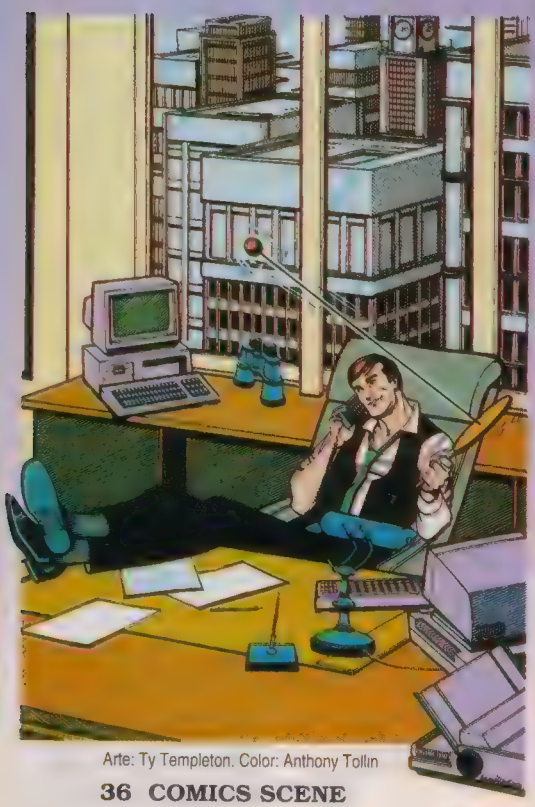
Arte: Kevin Maguire Al Gordon



¿El Detective Marciano? ¿Qué tal un Lou Ferrigno calvo?

Arte: Adam Hugues/Mark Nelson. Color: Tom McCraw

¿Qué sería una serie de TV sin algunas chicas en mallas? Fuego y Hielo hubieran sido ideales.



Arte: Ty Templeton. Color: Anthony Tollin

En la cataclísmica conclusión, las naciones superpoderosas lanzan un ataque nuclear simultáneo. Los deflectores de misiles de Blue Beetle salvan la situación

Las Naciones Unidas son ocupadas por terroristas y la LJA tiene que entrar en ellas «silenciosamente». (Una secuencia «prestada» de la serie de Giffen/DeMatteis/Maguire.) El dalai lama se pone el Casco Negro y es poseído por los Señores del Caos.

En la cataclísmica conclusión, las naciones superpoderosas lanzan un ataque nuclear simultáneo. Los deflectores de misiles de Blue Beetle salvan la situación y cuando Kent Nelson se recupera, se enfrenta a los Señores del Caos.

MUY ARRIBA. SOBREVOLANDO NUEVA YORK

RESPLANDOR. El sol sale sobre Manhattan. BOOM Una onda de shock nuclear se extiende. El misil ha explotado.

Una BOLA DE FUEGO ruge y oculta la ciudad. Crece un HONGO ATOMICO.

Se acabó. La Gran Manzana es historia. SALVO QUE:

EN EL SUELO

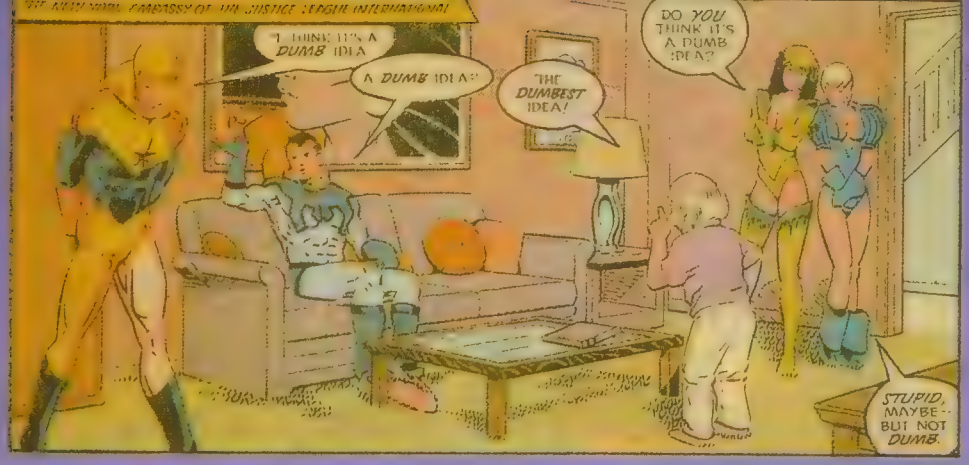
Todo el mundo SIGUE VIVO. Los ciudadanos de Nueva York y la Liga de la Justicia contemplan la parte de abajo de una explosión nuclear... y sobreviven. ALGO mantiene la explosión por encima de los rascacielos.

ENCIMA DE LOS RASCACIELOS

Habría hecho falta un Bruce Willis joven para el chistoso y divertido Blue Beetle.
THE NEXT NIGHT...
...I CAN'T BELIEVE YOU'RE GOING TO DO IT AGAIN!!
WELLLL, HE CROSSED HIS HEART AND HOPED TO DIE...
WISHFUL THINKING ISN'T GOING TO GET YOU ANYWHERE!
SIGH TRIP-- THAT WAS CRUEL!
YOU'RE GOING OUT WITH ATTILA THE HUN'S NEPHEW AND YOU CALL ME CRUEL?!
WHAT ARE YOU GETTING SO UPSET ABOUT?

Si la serie hubiese despegado, el hombre tras la pala de Maxwell Lord podría haber sido Sam Neill (*Parque Jurásico*).

Diseño: Luis Ramos



Arte: Kevin Maguire/Al Gordon. Color: Gene D'Angelo

La NBC pensó que sería estúpido gastarse todo el dinero en una serie de la *LJA*. ¿Y vosotros?

Es como una pesadilla vista en una pantalla partida en dos. Por debajo de un cierto punto, todo es normal... y por encima ruge el poder definitivo del universo.

El Dr. Fate flota hacia ese punto, los brazos abiertos. Genera una BARRERA PROTECTORA. Pero, alto... eso no es todo. Su casco empieza a BRILLAR.

EL HONGO ATOMICO

da vueltas... y luego SE DETIENE. Empieza a CAMBIAR DE DIRECCION... se hace más pequeño... empieza a ser absorbido por:

EL DR. FATE

Una LINEA CENTELLEANTE se extiende desde el centro de la masa nuclear hasta el CASCO DEL DR. FATE. Su cuerpo vibra mientras absorbe la fuerza de la explosión hacia SI MISMO. La nube desaparece... la onda expansiva retrocede... un resplandor revertido cae sobre el Dr. Fate y...

KA-BOOM. El shock le envía fuera de órbita. No queda más que el cielo tranquilo.

Freilich dice que el guión «se habría convertido en un gran film, pero [según NBC] hubiera sido demasiado caro para la televisión. A pesar de los desafíos presupuestarios,

Arte: Keith Giffen/Ty Templeton

Guy Gardner, Batman y Flash no estaban disponibles para la serie a causa de otros compromisos.

«La Liga de la Justicia gusta a todos porque son personajes humanos», explica Freilich. Demasiado humanos, al parecer.

Freilich está orgulloso de haber podido destilar a los personajes de la Liga en el guión. «Lo que hicimos con el guión estuvo bastante bien. No olvidamos a nadie, y cuando acababas de leerlo tenías una idea bastante clara de quiénes eran los personajes. Eso en dos horas... ¡Imaginad tener que hacerlo en cuarenta y seis minutos! Casi no habría sitio para tantos personajes, cada uno con sus poderes.»

Jugando por un momento a director de reparto, Freilich considera quién habría podido embarcar en la *Liga de la Justicia*.

«Con un reparto tan grande, no es posible usar actores cinematográficos», dice Freilich. «No es cuestión de dinero, es cuestión de tiempo. Una estrella de cine no puede dedicarse a una serie de TV, no tendría tiempo de hacer películas.»

Cuando se sugiere que Sam Neill *(Parque Jurásico)* sería un buen Maxwell Lord, Freilich responde positivamente. «Sam Neill sería un magnífico Maxwell Lord.»

Una sugerencia sorprendente de Freilich para el papel de Mr. Miracle es el ilusionista David Copperfield. «Te ahorras el problema de empezar una escena y tener que usar siempre al doble. La magia es difícil de dominar. Hay que tener talento para este tipo de cosas.»

Para los dos ingeniosos protagonistas, Blue Beetle y Booster Gold, Freilich ve a un joven Woody Allen para Beetle y un joven Bruce Willis para Booster. Mark Hamill era una posibilidad en este papel. Pero en una serie de estas características, lo más normal sería usar actores poco conocidos.

En Hollywood, no siempre se tiene en cuenta el presupuesto cuando un guionista se sienta ante el ordenador. El no trabaja con dólares, sino con la imaginación.

«Hay varias fases en la escritura televisiva», explica Freilich. «En gran parte, lo primero es vender tu idea, de manera que la compren para hacer un filme con ella. Cuando la escribes, no hay presupuesto. Debes convencerles de que les gusta, y luego rescatar las piezas esenciales en la reescritura, adaptarlo de manera más realista, sacrificar pequeñas cosas.»

La concepción de Freilich para la serie regular de la *Liga de la Justicia* hubiera sido que sus miembros se turnaran como protagonistas en cada episodio.

A la gente de DC les encantó el guión. «Jenette Kahn dijo que era maravilloso», según Freilich. «Los tipos que realizan el cómic nos pidieron que escribiéramos algunos números porque habíamos acertado con los personajes. Pero la NBC no sabía lo que tenía entre manos. Lo leyeron y dijeron: "Bueno, no es lo que queríamos".»

El juego de la política de las grandes corporaciones, al fin y al cabo, fue lo que mató a la Liga de la Justicia.

La destrucción total de Nueva York era una de las escenas que hubiera hecho que el programa piloto de la *Liga* sobrepasara el presupuesto habitual.

Arte: Adam Hughes/José Marzan Jr. Color: Gene D'Angelo

Quién mejor para interpretar a un mago como Mr. Miracle que un mago auténtico como David Copperfield.

Y con Copperfield a bordo, Claudia Schiffer tendría que ser Big Barda.

Arte: Jim Aparo. Color: Anthony Tollin

Arte: Adam Hugues/Karl Story/Color: Tom McCraw

LLANERO SOLO

por Kim Howard Johnson

Habrá divorcio para el Llanero Solitario & Tonto. ¿Quién obtendrá la custodia de las balas de plata?

Es el Llanero Solitario ... ¡con carácter!», exclama el artista Timothy Truman.

El guionista Joe R. Lansdale, conocido novelista del género, y Truman, famoso por su trabajo en *Grimjack*, *Scout* y *Hawkworld*, se reúnen de nuevo después del éxito de su serie *Jonah Hex: Two-Gun Mojo*, publicada por Vértigo.

El Llanero Solitario siempre ha sido un ideal heroico para los fans de la radio, la TV y los cómics. Un personaje honesto y recto, casi demasiado. Pero Lansdale y Truman preparan una miniserie que combina el Viejo Oeste con la sensibilidad de los años noventa y lo sobrenatural.

«En un momento de crisis, el Llanero y su compañero indio Tonto tropiezan con una criatura del infierno,» dice Lansdale. «Luego todo empeora. Entre otras cosas, es una sátira, y hay elementos políticos añadidos.»

Todo empezó cuando Topps, propietaria de los derechos del cómic del *Llanero*, contactó con Truman para encargarle la serie. El artista estaba demasiado ocupado, «pero al fin hice un hueco en mi agenda».

«Topps contactó conmigo porque tengo un interés genuino en los indios americanos», explica Truman. «El Llanero tiene a Tonto consigo, así que me pidieron que desarrollara el personaje y lo hiciera menos servil. Acababa de trabajar con Joe en *Jonah Hex*, y me gustó tanto que le pedí que escribiera este proyecto. Yo pensaba que requería una visión más humorística.»

Los lectores se asombrarán al saber que el Llanero y Tonto se separan, pero según Lansdale,

«Es como el viejo chiste en que el Llanero y Tonto están rodeados de indios», explica Truman. «"Tenemos problemas, Tonto," dice el Llanero. "¿Qué quieres decir con *tenemos*, rostro pálido?

It's inconceivable that the strangest adventures I've experienced in my career would result in the breakup of a long-standing friendship.
SMACK!
PAY BY THE DAY
-GILL & HEATH PROPRIETOR'S
For if I ever needed Tonto's friendship, his wisdom, it was now.

¡Inconcebible! El dibujante Tim Truman y el escritor Joe Lansdale investigan qué pasa cuando se es el segundo de a bordo durante tantos años.

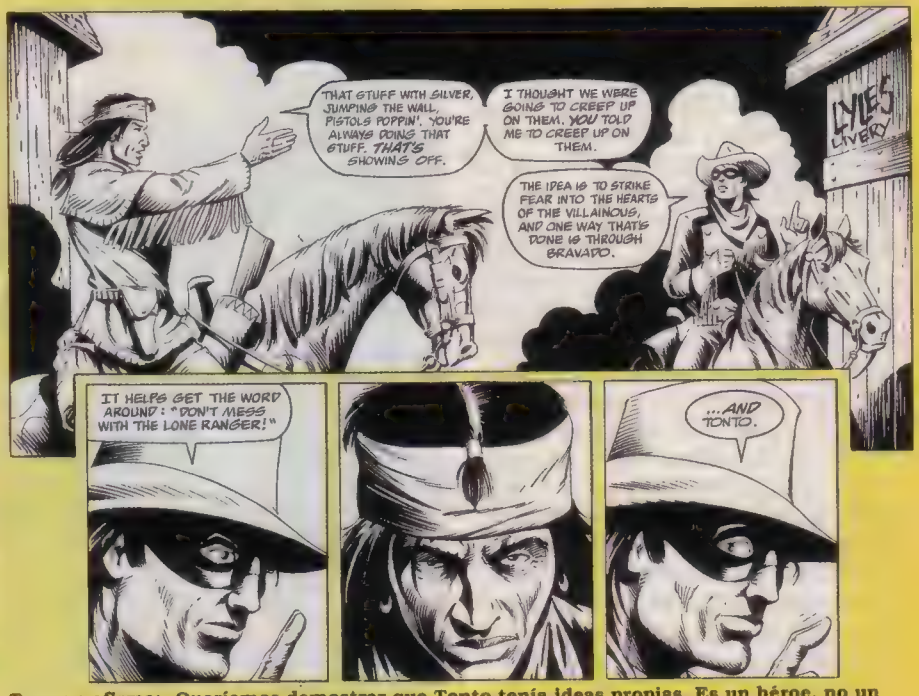
fue sugerencia de Topps. «Tim y yo lo discutimos. No queríamos que fuera demasiado simplista, yo quería que resonara en toda la serie. Los acontecimientos culminan en la separación, aunque en la primera página ya se intuye.

»Es el primer Llanero con un lado humano. El y Tonto son personajes, no caricaturas.»

«Es como el viejo chiste en que el Llanero y Tonto están rodeados de indios», explica Truman. «"Tenemos problemas, Tonto," dice el Llanero. "¿Qué quieres decir con *tenemos*, rostro pálido?" Todo el mundo quería ver algo así.»

«Puede que el Llanero parezca demasiado buen chico como para encajar con nuestro estilo, pero Tim y yo somos boy-

«En un momento de crisis, el Llanero y Tonto tropiezan con una criatura del Infierno», dice Lansdale. «Luego, todo empeora.»


THAT STUFF WITH SILVER, JUMPING THE WALL, PISTOLS POPPIN'. YOU'RE ALWAYS DOING THAT STUFF. THAT'S SHOWING OFF.
I THOUGHT WE WERE GOING TO CREEP UP ON THEM. YOU TOLD ME TO CREEP UP ON THEM.
LYLE'S LIVERY
THE IDEA IS TO STRIKE FEAR INTO THE HEARTS OF THE VILLAINOUS, AND ONE WAY THAT'S DONE IS THROUGH BRAVADO.
IT HELPS GET THE WORD AROUND: "DON'T MESS WITH THE LONE RANGER!"
...AND TONTO.

Truman afirma: «Queríamos demostrar que Tonto tenía ideas propias. Es un héroe, no un lacayo que va a la ciudad a buscar los caballos.»

Basically when he was pulling
STAY AWAY FROM ME.
FOREVER... ...KEMO... SABÉ.
I tried to think of some thing to say. Something that would make him understand?... Forgive

Arte del Llanero Solitario: Trademark & Copyright 1994 Palladium Limited Partnership

«El Llanero y Tonto son personajes, no caricaturas», según Lansdale. «Les hemos hecho más realistas.»

en mi tratamiento del personaje. Casi los había olvidado, pero ese Tonto y el nuestro están muy cerca el uno del otro.»

Ambos reconocen que hoy sería imposible realizar un Tonto estilo años cincuenta a causa de lo estereotipado que resultaría.

«Yo nunca lo presentaría de esa manera», declara Truman.

«Topps siempre nos apoyó en eso», dice Lansdale. «Los propietarios de *El Llanero Solitario* querían que fuera el tradicional, pero Topps nos apoyó y va a publicarse nuestra versión. Creían que, comercialmente, no podrían vender un Llanero tradicional. Podían vender el concepto del Llanero, pero no la idea que yo llamo "salvar el rancho". Nuestro Llanero es tradicional, pero había scouts en el fondo», dice Lansdale. «Presentamos una visión más oscura, pero mostramos el lado negativo para resaltar la necesidad del lado positivo.

»Tim y yo quisimos mantener los mismos valores que el Llanero y Tonto siempre tuvieron. Entonces yo busqué el defecto humano. Y en el Llanero, encontré el orgullo. Eso le hizo más humano y realista.»

«Uno de los detalles más interesantes que estableció Joe es que el Llanero es una leyenda viva», añade Truman. «Como Billy el Niño y Wyatt Earp, se escriben folletines sobre sus hazañas en vida. Al Llanero Solitario, esto se le sube a la cabeza.»

Truman también ha aprovechado para convertir a Tonto en un héroe digno y capaz. «Queríamos demostrar que tenía ideas propias. No trabaja para el Llanero, es su socio. Pero a causa de los folletines y de que sólo han empezado su carrera y están estableciendo sus posiciones, el Llanero olvida su igualdad y trata a Tonto como si fuera el de los folletines. Tonto es un héroe, no un lacayo. Yo era fan de los cómics de *Tonto* en los años cincuenta, y allí su personalidad era muy distinta a la de los cómics del *Llanero*.»

«Ahora que lo mencionas, es cierto que esos cómics influyeron

«Los *westerns* son la mitología americana», afirma Truman. Y el Llanero y Tonto están ambos en la cima.

Arte del Llanero Solitario: Tim Truman. Tinta: Rick Magyar
Arte del Llanero Solitario: Cortesía de The Topps Company Inc

gente que lo quería en las mismas situaciones de siempre, subiendo por la misma maldita roca al final de cada episodio. Esa gente no quiere crecer, no entiende que las viejas imágenes deben cambiar... No porque no sean magníficas y nostálgicas, sino porque hay que añadir originalidad. En su momento, fueron creaciones originales, pero si no puedes poner algo de ti mismo en ellas al volver a realizarlas, ¿de qué te sirve?»

La idea no es recrear al Llanero Solitario y a Tonto, sino centrarse en rasgos ya existentes para hacerlos más realistas. «No nos hemos alejado de los personajes... les hemos acercado a la realidad. Nadie es noble y perfecto siempre, nadie está siempre de buen humor. Pero las características que identifican al Llanero Solitario y a Tonto (la nobleza, el valor, el deseo de ayudar a la gente) no las hemos perdido en absoluto.»

«Joe usa sus defectos para amplificar su dignidad», añade Truman.

«Exactamente», confirma Lansdale. «Los dibujos de Tim realzan eso mismo. Las caras y expresiones que dibuja muestran lo que esa gente piensa y quiénes son en realidad. ¡Es una habilidad magnífica que ni siquiera sabe que posee!»

La miniserie de Lansdale y Truman *Llanero Solitario & Tonto* no sólo incluye forajidos e indios tradicionales del Oeste, sino también criaturas sobrenaturales. Es un intento de captar a quienes no sean aficionados al *western*.

«Quería realizar este proyecto porque me encantaban los personajes, pero no sus historias», explica Lansdale. «Me gustaban las historias de pequeño, pero cuando empecé a documentarme, a ver la serie de televisión y los dibujos animados, a leer los cómics y los libros, me dije que por nada del mundo quería volver a ver cómo el Llanero y Tonto salvaban el rancho, o limpiaban una ciudad corrupta. Sólo había seis argumentos básicos, y los repetían una y otra vez. Pero cuando envié el primer esbozo a Tim, me dijo que era demasiado rígido, demasiado condicionado por el Llanero tradicional. ¡Y era verdad! El me convenció de que no nos pagaban por hacer el Llanero de siempre, sino nuestra propia versión.

»Empezamos a hablar de carromatos de viento y globos aerostáticos, cosas que existieron en el Viejo Oeste, y las extrapolamos hasta el límite. El uno sugería cosas al otro, y al fin cociné un argumento con elementos de ciencia ficción, de terror, de fantasía, junto con las sugerencias de Tim. ¡Hay mucho material en estos cuatro cómics!»

Lansdale y Truman reconocen que los elementos sobrenaturales pueden recordar a los lectores su premiada colaboración en la miniserie *Jonah Hex: Two-Gun Mojo*. «Gané un premio Bram Stoker por el guión, pero Tim se merecía la mitad. Sin sus dibujos, dudo que nadie se hubiera fijado en mi guión.»

La miniserie de Lansdale y Truman *Llanero Solitario & Tonto* no sólo incluye forajidos e indios tradicionales del Oeste, sino también criaturas sobrenaturales. Es un intento de captar a quienes no sean aficionados al *western*.

Para Truman, los dibujos del *Llanero Solitario* eran todo un desafío personal. «Tenía miedo de no poder dibujar gente atractiva, porque no lo he hecho a menudo», ríe Truman. «Me cuesta dibujar al Llanero Solitario sin barba de tres días porque la mayoría de mis personajes la llevan. No es que Joe y yo sólo podamos realizar historias de terror y fantasía. Joe ha escrito *westerns* sin esos elementos, y también novelas de misterio nada sobrenaturales. Y yo he realizado cómics históricos. Sabemos tocar más de una nota, pero esta historia nos hizo hervir la sangre.»

«Hay algo en el Llanero Solitario, en Sherlock Holmes, en Tarzán, que les relaciona directamente con la fantasía», dice Lansdale.

«Además, está su máscara», añade Truman. «En la primera ciudad en la que entrase, ¡alguien le dispararía entre los ojos! El

«Topps dijo: "Queremos separar al Llanero y a Tonto... cómo hacerlo es cosa vuestra"», recuerda Lansdale.

personaje ya posee un elemento de fantasía, y si alguien nos critica por usar este aspecto, debe darse cuenta de que el Llanero debe muchas cosas a los superhéroes, y sus creadores le pusieron la máscara para atraer a los aficionados a ese género.»

A raíz de su segunda colaboración, la pareja reconoce que trabajan bastante bien juntos. «Tim y yo empezamos a hablar de muchas cosas», explica Lansdale. «Le pregunto qué le gusta, él me envía fotocopias de lo que querría dibujar para que yo vaya abriendo boca. Dejo la sopa a fuego lento. Hablamos por teléfono, no necesariamente del argumento. *El Llanero Solitario* cobró vida cuando hablamos de los carromatos de viento y otras cosas que la gente ha olvidado que existieron en el Oeste. Yo escribo el guión y se lo envío. En principio, yo ya he terminado, pero es una colaboración muy viva, si Tim cree que debemos cambiar algo, ¡pues lo cambiamos!»

«Lo bueno de Joe es que está muy abierto a la colaboración», dice Truman. «Lo más parecido que me ocurrió nunca fue cuando trabajaba con John Ostrander en *Grimjack*, que también era una colaboración total.»

Ninguno de los dos vaciló a la hora de sugerir cambios. «¡Hubo cosas que Tim me dijo que no funcionarían! A veces yo quería que Tonto pegara a alguien con la culata, y Tim decía, "¡Tonto nunca haría eso! Tonto no es así. Si el tipo reincide, entonces le pegará con la culata".»

Cuando crecía, Truman era un fiel seguidor de las series de televisión del Oeste. «*Johnny Yuma* y *El Llanero Solitario*, *Wanted: Dead or Alive* y *Have Gun, Will Travel*. Me sentaba y dibujaba lo que veía por la tele, inventaba historias. Eso me influyó tanto como los cómics.»

«De niño, lo primero que me influyó Superman y el Llanero Solitario, por su código de honor», dice Lansdale. «Mi padre tenía ese mismo código, y eso me afectó tremendamente. También veía las reposiciones de Gene Autry y Roy Rogers, los vaqueros cantantes. Siempre me parecieron vaqueros muy apocados, pero creo que me influyeron más de lo que creía.»

Diseño: Jim McLernon

«Quería realizar este proyecto porque amaba al Llanero Solitario», dice Lansdale.

Lansdale y Truman realizarán una segunda serie de Jonah Hex, con el título provisional de *Riders of the Worm and Such*, en donde intervienen vaqueros cantantes. Se inspira en el serial de Gene Autry *El imperio oculto*, en donde los vaqueros cantantes descubren un reino oculto bajo su rancho.

Ambos se mantienen ocupados con sus proyectos en solitario. Lansdale ha publicado una nueva novela, *Mucho Mojo*, en Mysterious Press, y una antología de relatos, *Writer of the Purple Rage*. Lansdale también ha escrito tres episodios de *Batman: The Animated Series*, en uno de los cuales aparece Jonah Hex. Y Truman realiza cómics y camisetas para el catálogo de los Grateful Dead, y vuelve a colaborar con Carlos Santana, y además con Robert Hunter, autor de las letras de los Grateful Dead, en una historia de terror basada en un poema de Hunter, para Vértigo.

Mientras, la pareja se lo pasa en grande con *El Llanero Solitario*. «Cuando yo escribo y Tim dibuja, sólo tenemos que complacernos a nosotros mismos», dice Lansdale. «No es que no pensemos en los demás... ¡es que no tenemos ni idea de lo que quiere el resto de la gente!»

Con *Jonah Hex* y *El Llanero Solitario*, ambos encabezan casi una resurrección del cómic del Oeste. «Todo el mundo decía que no funcionaría, y ya llevamos dos años con ello», dice Truman.

Para Joe Lansdale y Timothy Truman es importante que *El Llanero Solitario* (y el *western*) tengan éxito de nuevo en los cómics.

«Los *westerns* son la mitología americana», dice el artista. «Es lo más parecido que tenemos a los dioses griegos. Es nuestra mitología. ¡Es nuestra cultura nacional!»

NO ES UN TEAM-UP ...
¡ES EL ARMAGEDDON!

BATMAN/PUNISHER

Dennis O Neil, Barry Kitson y James Pascoe te presentan el crossover DC/Marvel que tú estabas esperando.

Número Unitario.
Formato Prestige

¡ENVUELTO ENTRE LAS SOMBRAS, EL MURCIELAGO AGUARDA SU OPORTUNIDAD PARA LLEVAR A CABO SU SANGRIENTA VENGANZA!

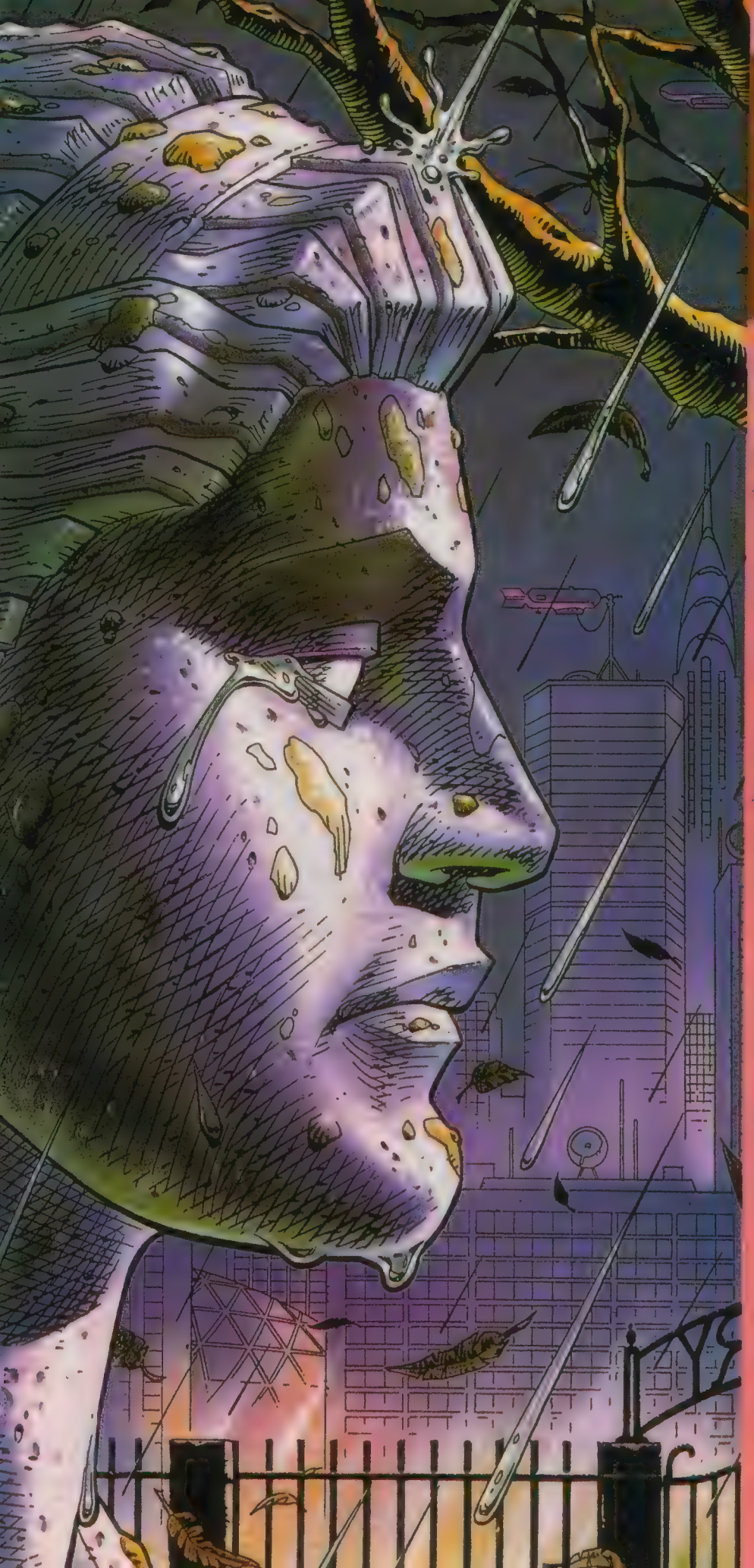
BATMAN JOKER OSCURO: LA SELVA

Prepárate para el "Otros Mundos" más insólito de todos, con Batman convertido por fin en una auténtica criatura de la noche. Por Doug Moench, Kelley Jones y John Beatty.

Novela Gráfica. Edición de Lujo.

¡Donde la calidad cuenta!

ediciones zinco



MAS ALLA DE LA LEYENDA

Dave Gibbons cruzó el Atlántico para poner los cómics en su sitio

por Tom Field

La última década ha sido sorprendente para Dave Gibbons. Hace diez años, el artista/guionista fue atraído por el gigante DC para ilustrar las aventuras de uno de sus héroes de la infancia, Linterna Verde.

Desde entonces, sus sueños se han hecho realidad. Gibbons ha dejado una marca indeleble en los cómics, con proyectos como *Watchmen*, con Alan Moore; *Give Me Liberty*, de Dark Horse con Frank Miller; y el *1963* (de Image) con Moore, Steve Bissette y Rick Veitch.

Recientemente, Gibbons escribió un de *ALIENS*, ilustrado por Mike Mignola, y diseñó un

Arte de Watchmen: Dave Gibbons. Color: John Higgins

juego de aventuras para ordenador de la compañía británica Revolution.

Pronto se reunirá con Miller para la secuela de *Give Me Liberty*, escribirá una historia de Superman para «Otros Mundos» que dibujará José Luis García-López, adaptará una historia de Larry Niven para el Ultraverso Malibu y –por primera vez– escribirá e ilustrará su propia serie para Vértigo.

Vaya experiencia para alguien que, cuando entró en la industria británica hace veintiún años, tuvo que conservar su trabajo como topógrafo.

Gibbons, de cuarenta y cuatro años, reside en el sur de Inglaterra. «La verdad, crecer siendo un fan de los cómics americanos y un día recibir una carta de DC... Y entonces tener la oportunidad de trabajar regularmente para ellos. Hubiera sido feliz sólo enviándoles mi trabajo, pero me pagaban los viajes para que fuera allí y conociera a toda esa gente. Llegar a ser amigo y colaborador de gente como Julius Schwartz, Will Eisner, Harvey Kurtzman, Jack Kirby... es un sueño hecho realidad.»

Y el aspecto financiero también ha mejorado. En el año 1973 debía entregar de cuatro a cinco páginas completas por semana y trabajar como topógrafo. Ahora, Gibbons puede elegir sus proyectos y sus editores, tomarse tiempo y ganarse bien la vida.

Foto: Francis Giffen/DC

El paso de topógrafo a «leyenda» del cómic ha sido «un sueño» para Gibbons.

Su primer proyecto para el sello Legend es *Martha Washington va a la guerra*, secuela de *Give Me Liberty*.

Arte de Martha Washington: Dave Gibbons

Como miembro de la nueva fraternidad creativa «Legend», disfruta de la compañía de talentos como Art Adams, John Byrne, Paul Chadwick, Michael Alfred, Geof Darrow, Mignola y Miller. «Legend» es una unión de creadores que promueven proyectos propios bajo un sello común. La comparación con Image es inevitable. «No es el caso. Todos somos amigos, compartimos generación, puntos de vista y sensibilidades. Es como ser de un club donde sabes que los demás te apoyan en todo.»

Aunque de momento publican todos sus proyectos con Dark Horse, cualquiera podría hacerlo con otros editores, y conservar igualmente el sello Legend. «De momento, no planeamos incluir más miembros, no queremos tener que proponer, secundar, votar. Y si eso se descontrolara, ocurriría lo que en Image, donde todos los artistas son iguales pero algunos son más iguales que otros, como en *Granja animal*.»

El primer proyecto de envergadura de Gibbons bajo el sello «Legend» es *Martha Washington va a la guerra*, secuela de *Give Me Liberty*, escrito por Miller.

«Es algo muy directo», explica

Todos los personajes de Martha Washington: Trademark & Copyright 1994 Frank Miller & Dave Gibbons

Diseño: Luis Ramos

«Acción y locuras, cosas que nos encantan», dice Gibbons de su trabajo con Miller en *Martha Washington*.

acciones más extremas. Martha corre más peligro. Es una historia de ciencia ficción/*western*/ guerra/terror. Y si puedo meter un fregadero dentro, también.»

Gibbons espera que el nuevo material le permita realizar nuevos proyectos con *Martha*. «Frank Miller y yo nos divertimos trabajando juntos, y el material es directo y pasado de vueltas. Acción y locuras, cosas que nos encantan. Nos divertimos de lo lindo.»

Otro proyecto con el que Gibbons se ha divertido es el especial «Otros Mundos» de Superman que ha escrito para DC. Se titula *Kal*, y la premisa es: «¿Y si Superman hubiera llegado a la Tierra mil años antes?»

«Aterriza en la Inglaterra medieval, y por supuesto todo tiene que ver con la brujería y lo sobrenatural. No quiero revelar muchas cosas, pero diré que aparecen personajes muy parecidos a los que hay en la Metrópolis "real".» *Kal* será ilustrado por

«Compartimos generación, puntos de vista, sensibilidades», dice Gibbons de los creadores de Legend.

Gibbons. «Esperamos tener buenas portadas, pero no usaremos ninguno de esos trucos lamentables, hologramas o relieves, ni nada de eso. Es un cómic honesto y directo.»

La serie muestra a la protagonista metida en la segunda guerra civil americana. El ritmo es más colérico que en la primera.

«Hemos ido un poco más lejos. El humor es más ridículo, las

García-López, de quien Gibbons dice: «Es el mejor artista del cómic actual.»

Aunque no hay acuerdo formal, Gibbons ha discutido con la editora de Vértigo, Karen Berger, una serie que ilustraría y

«El humor es más ridículo y las acciones más extremas», revela Gibbons de las aventuras de su «primera dama».

«Hemos ido un poco más lejos. El humor es más ridículo, las acciones más extremas. Martha corre más peligro. Es una historia de ciencia ficción/ *western*/guerra/ terror. Y si puedo meter un fregadero dentro, también.»

escribiría.

«Sería una historia de esquizofrenia», revela. «Mi próximo paso es escribir y dibujarlo todo yo mismo, habiendo hecho las dos cosas por separado. Y esto podría sacar a la luz los aspectos más lunáticos de mi personalidad.»

Gibbons también planea una miniserie para el Ultraverso Malibu, con argumento de Larry Niven, guión y dibujos de Gibbons, y tinta y color del ilustrador británico Angus McKie.

Y recientemente ha ayudado a diseñar un juego de ordenador, «Bajo un cielo de acero», para Revolution.

«Me lo pasé en grande colaborando. Diseñé los personajes, sugerí ideas, ilustré fondos y realicé un cómic de ocho páginas. Es magnífico ver que tu trabajo cobra vida. Me ha enseñado muchas cosas sobre la narración.»

Gibbons entró en los cómics en el año 1973, mientras trabaja-

Además de su proyecto de *Martha Washington*, Gibbons espera poder trabajar con el famoso autor Larry Niven, para Malibu.

Un gran escritor como Alan Moore sabe cuándo dejar que el artista cuente la historia, como en esta secuencia de *Watchmen*.

Watchmen: Trademark & Copyright 1986, 1987 DC Comics Inc.

ba como topógrafo cerca de las oficinas de Fleetway, la gran editorial británica. Ilustró series para Fleetway, IPC y Marvel UK, entre ellas la popular *Doctor Who*. Inspirado por el éxito de artistas británicos como Barry Smith y Paul Neary, intentó trabajar para el mercado americano, pero sin éxito. «Recuerdo que en DC me devolvió el portafolio Michael Uslan, que luego sería productor ejecutivo del filme de *Batman*. Recuerdo que me lo entregó y dijo "Gracias, pero no, gracias".»

«Roy Thomas en Marvel expresó más interés, pero no sirvió de nada. Yo no sabía entonces que para conseguir trabajo había que llamar a estos tipos cada día.»

Pero después de ser reclutado por DC en la «Invasión Británica» de los años ochenta, todo cambió. Y aún más después de que creara

BRAKA BRAKA
RAKKARAKK
BRAKKA BRAKKA
PUT THAT DAMNED THING AWAY, GIRL! I WON'T HURT YOU WELL, I JUST RAPED YOUR FOOL LIFE
GOT ANY FOOD ON YOU?

Cuidado, Doc. Hay una nueva Martha Washington en la ciudad, y no se quedará de brazos cruzados ante la revolución.

Watchmen junto a Alan Moore.

«Obviamente, *Watchmen* es todo un hito. Pocas veces trabajas en algo que sale perfecto, como *Watchmen*, y que luego es bien recibido comercialmente. Algo que me enorgullece es que todas las historias de los cómics escritas después de *Watchmen*, mencionan la obra. Creo que Alan y yo hicimos algo importante.»

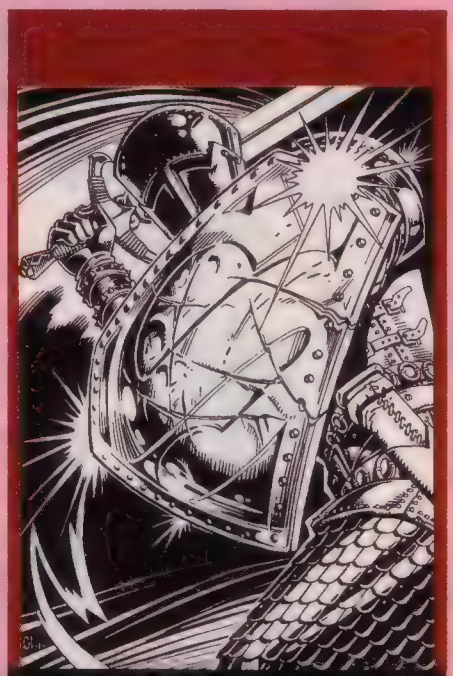
Pero a Gibbons no le gustan los personajes sombríos que han proliferado... inspirados por *Watchmen*. «Antes leías historias porque el héroe te gustaba y lo admirabas, porque sentías una respuesta emocional. Hoy en día los personajes sólo flexionan sus músculos. No son nada agradables. Y sí, puede haber relación con *Watchmen* y con el *Dark Knight* de Miller, pero las cosas no iban por ahí, chicos.

»Debe ser cosa generacional. Esos tipos duros (y lo digo con algo de cinismo) como el Castigador o Lobezno, no me dicen nada. Creo que he superado la fase de las fantasías homoeróticas y esteroideas.

»No quiero ser demasiado crítico.

Obviamente, *Watchmen* es todo un hito. Pocas veces trabajas en algo que sale perfecto, como *Watchmen*, y que luego es bien recibido comercialmente.

Se hacen algunas cosas muy buenas actualmente, incluso con este tipo de personajes. Jim Lee y otra gente de Image son grandes dibujantes, y espero que maduren.»



¿Y si Superman llegase a la Tierra mil años antes? Gibbons responde en *Kal*, su especial de Otros Mundos, dibujado por José Luis García-López.

Arte: José Luis García-López.
Copyright 1994 DC Comics Inc.

La miniserie *1963*, publicada por Image, fue una reacción ante los cómics modernos por parte de Gibbons, Moore, Bissette y Veitch: un homenaje a la Marvel de los años sesenta, cuando buenos y malos estaban bien delimitados. A pesar del entusiasmo que despertó inicialmente por sus talentos estelares, las ventas fueron cayendo en picado.

«Lástima. Repito que es bonito leer historias de personajes que pueden llegar a gustarte.»

Aunque Gibbons ve su carrera orientada hacia proyectos propios, aún hay personajes con quienes le gustaría trabajar, como por ejemplo el Capitán América.

«Me encantaría hacer ese personaje, y estuve a punto de lograrlo junto a Stan Lee. Pero la dirección editorial actual de la compañía no aprobó nuestro proyecto. La verdad es que fui un poco ingenuo con las maquinaciones de Marvel. Y no digo maquinaciones en sentido negativo. Es que, simplemente, me pareció una máquina.»

Al empezar su tercera década en los cómics, Gibbons recuerda cómo han cambiado las cosas.

«El trato que firmamos Alan y yo para *Watchmen* fue increíble para la época. "¡Genial!", pensábamos. Dos años después, jamás habríamos firmado. Y cinco años después, nos habríamos desternillado.»

¿Ha cambiado la percepción de la gente sobre los cómics? Hace poco, Gibbons dio una charla a la clase de su hijo Daniel... en la misma escuela que él atendió.

«Me gustó mucho, porque recuerdo que cuando yo iba a la escuela, confiscaban cómics. Recuerdo que los profesores revisaban todas las mesas para extirpar esa perniciosa porquería americana. Yo nunca llevaba mis cómics a la escuela.

»Recuerdo que había un montón de cómics a punto de ser incinerados, y en la cima estaba *Green Lantern Núm. 6*, la primera aparición de Tomar-Re. ¡Y yo no lo tenía! Fue horrible ver cómo se lo llevaban a la caldera.

»Pero es curioso, cuando la profesora de lengua de Daniel descubrió a qué me dedicaba, en seguida me propuso que hablara de cómics a los niños.»

Foto: Meryl Bryant

RECUERDOS DE MAD

Harvey Kurtzman ayudó a crear el sentido del humor americano.

por Steve Ringgenberg

El 21 de febrero del año 1993, Harvey Kurtzman murió. La sombra que arroja su obra sobre la cultura popular del siglo XX es muy larga.

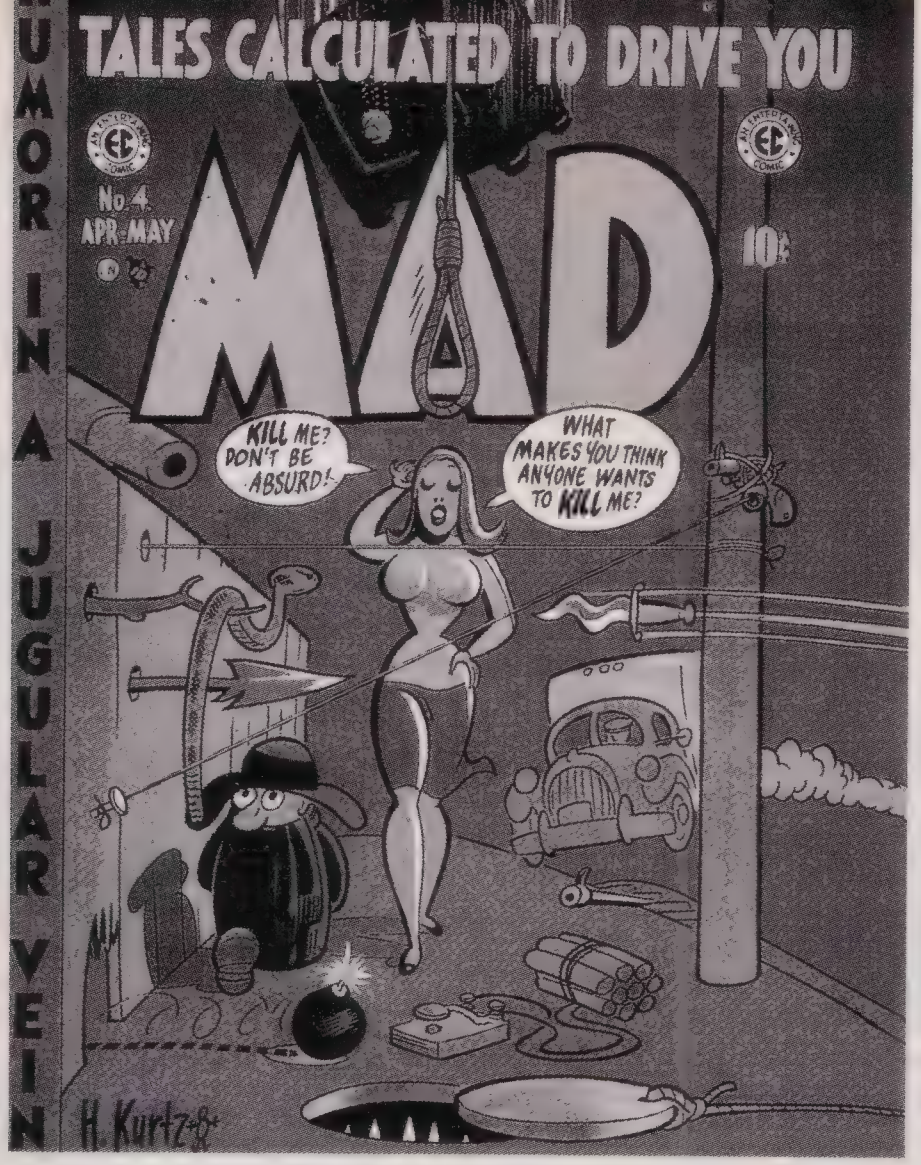
Su fama reposa sobre todo en la creación de Mad, *el cómic y la revista. Antes, había creado la tira de periódico* Silver Linings *y la serie «Hey Look» para Timely Comics. Durante su período en E. C. Comics fue el guionista y editor de* Two-Fisted Tales *y* Frontline Combat, *dos de los títulos antibélicos más innovadores y documentados.*

Su humor ha sido copiado una y otra vez. Sus sátiras y parodias quedaron grabadas a través de Mad *y sus otras revistas, menos conocidas, como* Trump, Humbug *y* Help! *Kutzman y Will Elder añadieron sexo al humor con su* Annie Fannie *para Playboy.*

Pero la sombra no termina aquí. Kurtzman es el padrino de los dibujantes underground de los años sesenta. Publicó por primera vez a Robert Crumb, Art Spiegelman y Gilbert Shelton. Presentó Terry Gilliam a John Cleese, el embrión de Monty Python. Y dio clases en el Art Students League.

A pesar de su mala salud, muchas de sus obras fueron reeditadas recientemente, y no había dejado de trabajar (Harvey Kurtzman's Strange Adventures). *Al morir, preparaba una nueva versión de* Two-Fisted Tales.

Diseño: Luis Ramos



Arte: Harvey Kurtzman

Hace cuarenta y dos años, Harvey Kurtzman creó *Mad* y empezó una revolución en el humor que todavía es vigente.

COMICS SCENE: –*Su humor, a cierto nivel, es una farsa frenética, pero sus aspectos satíricos son inteligentes y brillantes.*

KURTZMAN: –Creo que no hace falta ser un intelectual para escribir. Puedes ser algo tonto y hacer cosas magníficas. Y lo contrario también es cierto, muchos columnistas dominan el idioma a la perfección y expresan ideas tontas.

CS: –*¿Cuáles son sus principales recuerdos de la época en que compartió estudio con Will Elder, Jules Feiffer, René Goscinny y otros?*

KURTZMAN: –¿Recuerdos? Debo advertirle que mi cerebro carece de poder de retención. El estudio Charles/William/-Harvey... Siempre había un río de gente que pasaba por allí. No ganamos dinero, pero sí amigos. Era más bien algo social. Estaba John Severin, Dave Berg, Jules Feiffer venia de visita, y yo pagaba el alquiler con Charlie Stern y Will Elder. Will, claro está, es el artista que dictó el estilo de dibujo de Mad.

CS: –*¿Era más fácil trabajar en el estudio, o había muchas distracciones?*

KURTZMAN: –Hoy no podría hacerlo. Claro que había distracciones: comíamos allí, traíamos gente, hacíamos fiestas. Era un local social. Lo recomiendo a todos los artistas jóvenes, es una gran iniciación al mundo. Todos veníamos de ambientes distintos.

CS: –*¿De qué ambiente venía usted?*

KURTZMAN: –Del Bronx. Clinton Avenue, clase media. Pasaba mucho tiempo en la calle, jugando a pelota, hablando de béisbol, jugando a canicas.

CS: –*¿Qué cómics le gustaban de pequeño?*

KURTZMAN: –Todos, no tenía preferencias. Hal Foster y su *Tarzan*. Milton Caniff, por supuesto.

CS: –*¿Tuvo mucho impacto el estilo de Caniff en su obra, en su estilo realista de los años cincuenta?*

KURTZMAN: –No. Bueno, Caniff era una droga. Para un cómic de aventuras, uno debía dibujar como él. Era el estándar, y eso me disgustaba. También tuve que imitar al Chic Young de *Blondie*. El mercado marcaba el estilo. Hasta que uno alcanzaba la suficiente integridad y lograba imponer el suyo propio.

CS: –*¿Su primer trabajo profesional?*

KURTZMAN: –Entinté *Classics Comics*. Eso fue lo primero. Luego fui a la guerra. Al volver, dibujé varias series de aventuras y logré contactar con William Gaines gracias al «Hey Look» que hice para Stan Lee.

CS: –*¿Cuánto tiempo trabajó para Stan Lee?*

KURTZMAN: –Entre la guerra y EC. Conocí a mi mujer en Marvel. Hice «Hey Look» y otras cosas horribles que me exigía

Todo el arte de Mad: Copyright 1953, 1954, 1961, 1982, 1983 E.C. Publications Inc.

HA, STEVE! THERE YOU ARE!... I FINALLY CHANGED INTO MY WOMAN WONDER COSTUME!... I SURE HAD A HARD TIME FINDING A PRIVATE PLACE TO CHANGE!... I FINALLY FOUND A PRIVATE PLACE TO CHANGE! I FINALLY CHANGED INSIDE MY PRIVATE ROBOT PLANE INTO MY WOMAN WONDER COSTUME!
YUH YUH! ...INSIDE YOUR PLANE!
...YEAH!...I FINALLY CHANGED INSIDE MY PRIVATE GLASS ROBOT PLANE!
NOW LISTEN! I WANT YOU TO CLIMB INTO THE PLANE WITH ME...AND ONE THING YOU SHOULD REMEMBER... YOU SHOULDN'T SLAM THE DOOR!
YUH YUH! INSIDE YOUR PRIVATE TRANSPARENT GLASS ROBOT-PLANE! ..YUH YUH!

Arte: Will Elder

Kurtzman describe a su colaborador Will Elder como «El artista que dictó el estilo de dibujo de *Mad*.»

Martin Goodman. Fue una época terrible, no por culpa de Stan, sino de Goodman. Trataba a los artistas como si fueran mesas o sillas. Stan cambió eso, pero entonces Goodman ya no estaba.

CS: *–¿Lee era un editor decente?*

KURTZMAN: –Era editor en jefe. El mandamás. El sobrino de Martin Goodman. Luego Gaines y Al Feldstein me dieron trabajo en EC, unas historias de misterio y terror.

CS: *–¿Usó su experiencia militar en* Two-Fisted Tales*?*

KURTZMAN: –Mi experiencia se reduce a pelar patatas y trabajar en la cocina. Mis historias de guerra nacían de la investigación. Muchas eran historias auténticas, cuidadosamente documentadas.

CS: *–Cubría casi todos los cuerpos, el servicio submarino, las fuerzas aéreas...*

KURTZMAN: –Intentábamos que la variedad mantuviera el interés.

CS: *–En otras entrevistas ha declarado que no volvería a realizar historias de ese estilo. ¿Ni con el formato adecuado?*

KURTZMAN: –Sólo si me pagaran por ello. El tiempo y el trabajo que exigen es algo que no me podía ni puedo permitir. Es un esfuerzo indescriptible.

CS: *–¿Cómo eran las tarifas de Gaines comparadas con las de la época? ¿Pagaba bien?*

KURTZMAN: –Tanto como podía. No recuerdo exactamente. Intentaba ser generoso, pero no había mucho dinero.

CS: *–¿El margen de beneficio era muy pequeño?*

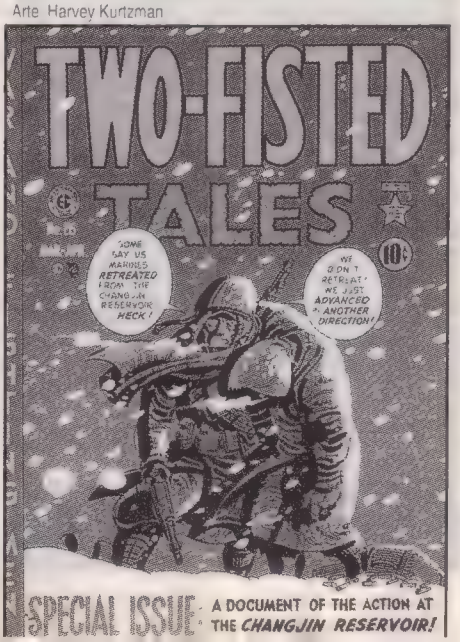
KURTZMAN: –Era un mercado de tres al cuarto. Déjeme explicarlo a mi manera. Antes de la Segunda Guerra Mundial, había muchos juguetes baratos que venían del Japón. Baratos y de mala calidad. Muy ingeniosos, pero «Made in Japan» era sinónimo de baratillo. Después de la Segunda Guerra Mundial, el gobierno japonés decidió borrar ese estigma y no permitió que se

HIGH-TYPE ADVENTURE DEPT.:... GONNNNNNG! THE ORIENT! OUR STORY STARTS IN HONG-KONG... CENTER OF MYSTERY AND INTRIGUE! THERE, AMIDST THE TEEMING MASSES OF HUMANITY, FERRETTING OUT TROUBLE... FOLLOWING SUSPICIOUS-LOOKING LEADS WITH HIS LOVABLE ASSISTANT, HALF-SHOT CHARLIE, WE FIND...
TEDDY AND THE PIRATES!
wood
HU HE HEY
"SAN IS THE ROOT OF ALL SIN"
HO-HUM
NOYA REPUBLIC

Arte: Wally Wood

Milton Caniff era «el estándar de los cómics de aventuras.» Kurtzman se fijó en su *Terry y los piratas* en *Mad*.

Arte Harvey Kurtzman


TWO-FISTED TALES
10¢
SOME SAY US MARINES RETREATED FROM THE CHANGJIN RESERVOIR HECK!
WE DIDN'T RETREAT, WE JUST ADVANCED IN ANOTHER DIRECTION!
SPECIAL ISSUE
A DOCUMENT OF THE ACTION AT THE CHANGJIN RESERVOIR!

A principios de los año cincuenta, Kurtzman dictó el estándar de los cómics de guerra realistas en *Two-Fisted Tales* y *Frontline Combat* para E.C.

Todo el arte de Two-Fisted Tales: Copyright 1951 Fables Publishing Co. Inc.

fabricara ese tipo de productos. Y ahora, «Made in Japan» presupone unos productos de calidad. No pueden permitirse fabricar nada de baratillo. Pero así están los cómics hoy en día. Son considerados de baratillo y no podemos cambiar esa percepción de ninguna manera. Pero ya llegará alguien que logre hacerlo. Es cuestión de cambiar el sistema.

CS: *–Si haces que la gente acepte porquería, la aceptan gustosos. Pero si les dejas probar algo mejor, no querrán otra cosa.*

KURTZMAN: –Pero no es tan sencillo. No es cuestión de decir "Hagámoslo mejor" y ya está. Es el sistema, que no apoya la calidad. Los cómics, desde el principio, fueron producidos en masa sin ningún deseo de ofrecer un producto de calidad.

»Sólo se consigue algo bueno cuando aparece una persona que aprecia lo bueno y tiene el poder de hacerlo realidad. Pienso sobre todo en *Playboy* y Hugh Hefner. Siempre fue posible hacer una revista de sexo de calidad, pero nadie pensó en ello. Cuando era joven, había revistillas malísimas como *Wink* o *Titter*. Pero llegó Hefner con sus ideas y lo revolucionó todo. A un nivel muy distinto, ocurrió lo mismo con *Mad*. ¿Por qué? Porque yo tenía una visión y un editor que me respaldó.

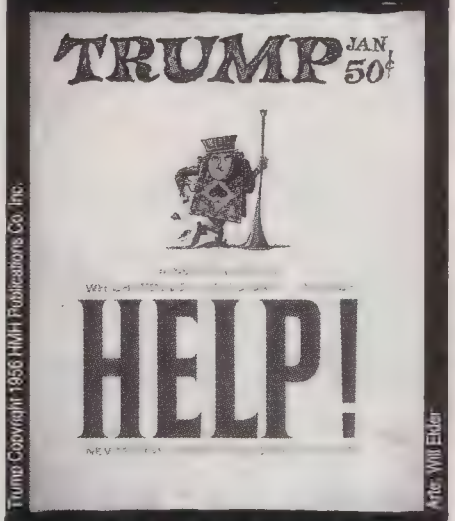
CS: *–Fue un salto al vacío para Gaines, ¿verdad?*

KURTZMAN: –Ya lo creo. De hecho, no tenía el dinero para llevarlo a cabo. Tuvimos que ir a ver a su madre, que sí lo tenía, y convencerla.

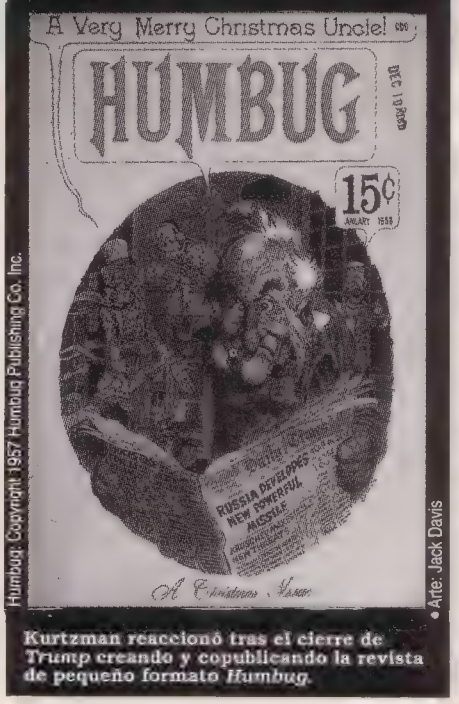
CS: –Mad *empezó como cómic regular.*

IRST ISSUE
THE NEW
MAD
This new magazine is vital for you to read and inside you will find an extremely important message from the editors

«William Gaines, el editor, me ofreció la posibilidad de convertir *Mad* en una revista», explica Kurtzman.



«Siempre soñé con poder trubajar con el formato de revista», reconoce Kurtzman que abandonó *Mad* para crear diversas revistas de humor, empezando con *Trump*.



Kurtzman reaccionó tras el cierre de *Trump* creando y copublicando la revista de pequeño formato *Humbug*.

KURTZMAN: –Sí, Gaines publicaba una línea de cómics, y había problemas con la censura, EC corría peligro.

CS: *–Y en un momento dado, Gaines le ofreció convertir* Mad *en revista. Legitimizarla, en cierta manera.*

KURTZMAN: –La diferencia entre las revistas y los cómics era como entre el champán y el agua sucia. Yo quería legitimizarla. Pero siempre llevábamos el peligro pegado a los talones. No sabíamos si funcionaría. Eran palos de ciego, pero dieron resultado.

CS: *–Entonces pudo jugar con el formato de revista.*

KURTZMAN: –Siempre había soñado con eso. Cuando hacía cómics, me avergonzaba el formato, y aún opino lo mismo. Sé que hay gente haciendo grandes cosas, pero la inmensa mayoría es basura.

CS: *–Ahora hay más diversidad que en cualquier momento desde los años cuarenta.*

KURTZMAN: –Parece que sigue ese camino. El material de calidad tiene que imponerse de una vez por todas.

CS: *–¿Will Elder añadía los gags visuales después de que usted le entregara el guión?*

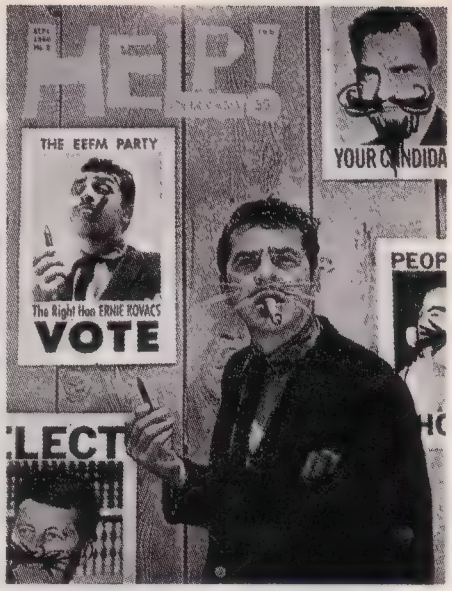
KURTZMAN: –Por supuesto. Bueno, no había guión. Yo hacía los esbozos de página y él dibujaba.

CS: *–¿Hasta qué punto dependía su humor del tempo?*

KURTZMAN: –El tempo lo es todo. Pero es muy distinto en directo que sobre un papel. Sobre el papel, no existe. Puedes contemplar un dibujo durante horas, cosa que no ocurre sobre un escenario o en una película. Pero el tempo lo

Arte: Jack Davis

«Eramos tolerados a duras penas por el hecho de dedicarnos a los cómics», dice Kurtzman de su trabajo de investigación para *Two-Fisted Tales*.



Todo el arte de Help!. Copyright 1961 Help Magazine Inc.

«La gente del cine siempre tiene hambre de publicidad», dice Kurtzman de las estrellas de portada como Ernie Kovacs.

es todo, y puede crearse un sentido del tempo con los dibujos. Will Eisner es muy bueno en eso.

CS: *–¿Podría describir cómo realizan usted y Elder una página de* Annie Fannie*? ¿Qué viene primero?*

KURTZMAN: –Primero, la aprobación de *Playboy* sobre el argumento. Luego la investigación. Siempre investigo sobre lo que escribo. En *Mad* no tenía tiempo, pero si no lo haces, acabas sin ideas. Hay que recargar baterías. Yo he tenido experiencias maravillosas en mi vida porque he tenido que ir a muchos sitios y ver muchas cosas. Después de investigar, escribo, viñeta a viñeta, y hago un esbozo para Willie.

CS: *–Muchos artistas han trabajado con usted y Will en* Annie Fannie*: Jack Davis, Russ Heath, Paul Coker, Al Jaffee, Arnold Roth. ¿Qué hizo Frank Frazetta?*

KURTZMAN: –Tetas y culos, ¿qué, si no? De hecho, hizo las cosas más increíbles, partes del cuerpo de Annie Fannie mejores de lo que nunca volvieron a ser. Aún hoy brillan con luz propia.

CS: *–¿Por qué no usó a Frank en* Two-Fisted Tales*?*

KURTZMAN: –Lo intenté. Costaba trabajar con él porque siempre estaba ocupado. Era tan bueno que todo el mundo quería encargarle proyectos.

CS: *–Ahora sólo aparece su nombre y el de Elder en* Annie Fannie*. ¿Elder no utiliza ayudantes?*

KURTZMAN: –La producción ha bajado. No trabajamos mucho. Y no utilizamos ayudantes.

«El esfuerzo que dedicaba a documentarme era terrible, no me lo podía permitir, pero lo hacía.»

CS: *–Hefner siempre ha apoyado a los dibujantes.*

KURTZMAN: –Es algo que le gusta. Merece todos los halagos. Ha apoyado a un montón de excelentes dibujantes y caricaturistas.

CS: *–Como Gahan Wilson.*

KURTZMAN: –La gente siempre le menciona. Es curioso, el efecto que causa Gahan. Hefner siempre les ha apoyado. No es un misterio que él mismo es dibujante.

CS: *–¿Por qué* Playboy *nunca reeditó la revista que dirigió para ellos,* Trump*?*

KURTZMAN: –Bueno, es un tema doloroso sobre el que no puedo hablar con autoridad. Lo ignoro. Dicen que no hubo razón para que se cerrara *Trump*, pero no conozco las cifras oficiales. Al parecer, Hefner se acobardó porque *Playboy* pasaba un mal momento,

Arte: Harvey Kurtzman

Father-I want you to meet Thelonius Violence, He's a detective.
Crazy, pops. Slip me some skin.
Detective? What kind of detective is this?

Jungle Book: Copyright 1959, 1988 Harvey Kurtzman

***Harvey Kurtzman's Jungle Book*, un álbum del año 1959, muestra al artista en plena forma satírica.**

Todo el arte de Frontline Combat: Copyright 1953 Tiny Tot Comics Inc.

Arte de Annie Fannie: Harvey Kurtzman/Will Elder/Copyright 1972 Playboy Press

«Hugh Hefner era un fan de *Mad*», dice Kurtzman, que escribió *Annie Fannie* para *Playboy* durante muchos años.

que fueran calvos. ¿Fue bien recibida?

KURTZMAN: –Los Beatles estrenaron una película llamada *Help!* [risas]. Fue una extraña coincidencia. Me gusta pensar que me robaron el título.

CS: *–Una cosa que sorprende de* Help! *es que siempre parecía estar a la última, que buscaba conscientemente un público inteligente y adulto. ¿Tuvo algo que ver Jim Warren*

And you, Mr. Bigshot, don't you go for your gun.
Gun! I haven't any gun. Those things are dangerous.
Well, then don't try to phone for the rest of your henchmen in the mafia
I wouldn't think of it.
And don't get any fancy ideas about the Black Hand getting revenge on me or anything like that!
Really, Mr. Knish, you've been watching too many movies

El pobre presupuesto de *Help* obligó a Kurtzman a reeditar material viejo y utilizar métodos baratos como las fotonovelas, aquí con una cara conocida.

y al recortar gastos recortó *Trump.*

CS: *–Editar* Help! *fue una idea que surgió espontáneamente mientras usted dirigía una revista de* western *para Jim Warren. ¿El formato fue propuesto por usted, con ese carácter anárquico?*

KURTZMAN: –Buscábamos un formato barato. Fueron los dólares los que dictaron el formato.

CS: *–¿Por eso reeditaban material?*

KURTZMAN: –Claro. Usábamos todo el material gratis que podíamos.

CS: *–¿Dónde encontró a Terry Gilliam?*

KURTZMAN: –Llegó de la Costa Oeste con unos amigos y vino a verme.

CS: *–¿Y usted le dio trabajo?*

KURTZMAN: –Así contrataba yo a mi gente.

CS: *–¿Cómo pudo lograr que estrellas como Jerry Lewis y Jackie Gleason posaran para las portadas?*

KURTZMAN: –La gente de cine siempre está hambrienta de publicidad. Pero mucha gente rechazó la oferta. Gene Wilder, por ejemplo.

CS: *–Incluso publicó una foto de los Beatles, retocada para con ese enfoque?*

KURTZMAN: –No. De hecho, Warren se fue distanciando más y más. No opinábamos igual y no le gustaba el formato.

CS: *–¿Y lo de estar a la última?*

KURTZMAN: –No lo teníamos en cuenta. Sólo queríamos ser satíricos. Pero la época nos marcó un poco. Es algo muy simple. Escribes sobre lo que ocurre, lo que ves en los periódicos o la televisión.

CS: *–¿Con un presupuesto tan bajo, cómo podía enviar a Gilliam y otros a las manifestaciones pro derechos civiles en Washington?*

KURTZMAN: –Por cuatro

Además de para Gaines y Hefner, Kurtzman trabajó para Stan Lee con sus páginas de «Hey Look» a finales de los años cuarenta.

Arte de Hey Look: Harvey Kurtzman/Copyright 1992 Kitchen Sink Press Inc.

perras. La gente hacía las cosas por gusto. Nos gastamos mucho dinero en viajes. Mucho. Mil quinientos dólares.

CS: *–Cuando empezó Little Annie Fannie en el año 1963. delegó algunas labores de* Help! *a Terry Gilliam y otros.*

KURTZMAN: –Siempre sentía mucha presión y sí, intenté que Terry se encargara de cosas que manejaba yo.

CS: *–Hacia el año 1965. realizaba muchas* Annie Fannies. *¿En qué más trabajaba?*

KURTZMAN: –Había de sobra con *Annie*. Representaba un montón de trabajo.

CS: *–¿Hefner era fan de* Mad*?*

KURTZMAN: –Claro. Por eso me llamó. Vas ganado medallas con el tiempo, y por entonces yo ya tenía algunas.

CS: *–¿Fue a causa del presupuesto restringido que reeditó material de* Humbug *en* Help!*, como las historias de Jack Davis?*

KURTZMAN: –Claro. Usábamos lo que podíamos, reediciones, fotografías, fotonovelas.

CS: *–¿Usted dirigía las fotonovelas?*

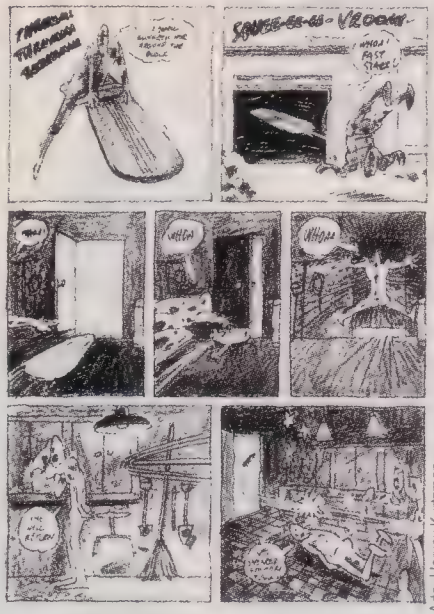
KURTZMAN: –Sí. Con storyboard y todo. Las fotografiábamos en un día. Si no, teníamos problemas, así que las jornadas de trabajo eran larguísimas, de las seis de la mañana hasta las diez de la noche. Agotador.

CS: *–¿Terry Gilliam dirigió alguna?*

KURTZMAN: –Sí. De hecho, creo que la última la dirigió Gilliam.

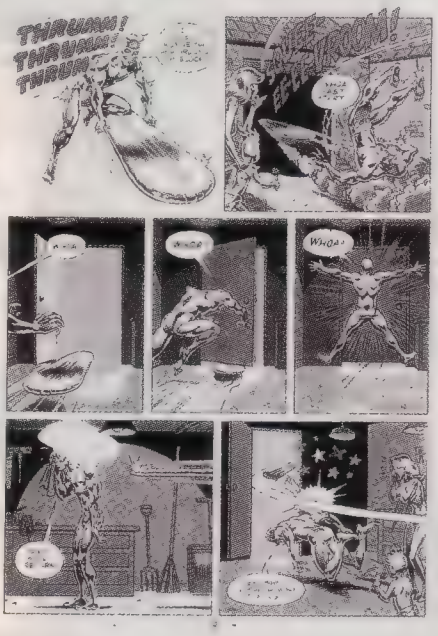
CS: *–¿Sigue en contacto con él?*

KURTZMAN: –Terry aparece de vez en cuando. Compartimos muchos recuerdos. Vivía en el ático de casa. Estaba muerto de hambre y no tenía dónde vivir. Teníamos un ático viejo y sucio, y le di permiso para instalarse. Colgó cortinajes por todas partes y lo convirtió en un palacio. Cuando viene a los Estados Unidos, siempre viene a cenar con Adele y conmigo.



Arte: Harvey Kurtzman

En vez de escribir un guión, Kurtzman proporciona esbozos con el diálogo para que el artista los desarrolle.



Arte: Dave Gibbons

CS: *–¿El humor de Monty Python le hizo ver su propia obra de otra manera?*

KURTZMAN: –Yo nunca... Me gustaba la serie de Monty Python, pero era un humor demasiado intelectual. Son muy cultos. Yo no. John Cleese es diáfano para mí, Terry, también. Pero los otros tres, Eric Idle, Graham Chapman, Terry Jones... no es mi estilo.

CS: *–Gilliam dejó* Help! *en 1965 y Robert Crumb tenía que ser el nuevo ayudante. Llegó el día que se desmantelaba la oficina.*

KURTZMAN: –Sí, algo así. Crumb lo sabe mejor que yo. Su trabajo era genial. Lástima que no pudimos publicarlo a causa del cierre.

CS: *–¿Era obvio que la revista no daba dinero?*

KURTZMAN: –Sí. Trabajábamos duro y sin resultados. Tuvimos que dejarlo.

CS: *–Warren la hizo durar mucho. Cinco años son mucho tiempo. ¿Por qué pasó de trimestral a bimensual?*

KURTZMAN: –Buscábamos fórmulas para sobrevivir.

CS: *–¿Hubo alguna vez problemas con los distribuidores a causa de su contenido controvertido?*

KURTZMAN: –No. Hubo problemas porque no daba dinero.

CS: *–¿Cree que* Help! *fracasó porque sobrestimó a su público?*

KURTZMAN: –Quizá. Las razones de mis fracasos siempre son misteriosas.

CS: *–¿En EC, realizó alguna historia de ciencia ficción?*

KURTZMAN: –Dibujé varias. Me gusta la ciencia ficción. Era el terror lo que me disgustaba.

Super Surfer Copyright 1990 Harvey Kurtzman & Dave Gibbons

SUPERBOY
SI, SUPERBOY...
¿PASA ALGO?
KESEL
GRUMMETT
HAZLEWOOD
NUEVO VOLUMEN
ANTOLOGICO
¡YA A LA VENTA!
DC
ediciones
zinco
TM DC Comics © 1993. All Rights Reserved.

LANZAR LAS RUNAS

por Kim Howard Johnson

La última adición al Ultraverso, la línea de Malibu que próximamente podría ser editada en España por Editorial Planeta, no es un típico superhéroe. De hecho, *Rune* es más que un vampiro espacial, según su cocreador Barry Windsor-Smith.

«Rune está interesado en el poder que creó a los héroes del Ultraverso», dice Windsor-Smith. «Rune es un vampiro, uno de los malos. Hace mucho tiempo que anda por ahí, como la mayoría de vampiros, pero es distinto del típico cliché... está muriendo de cáncer.»

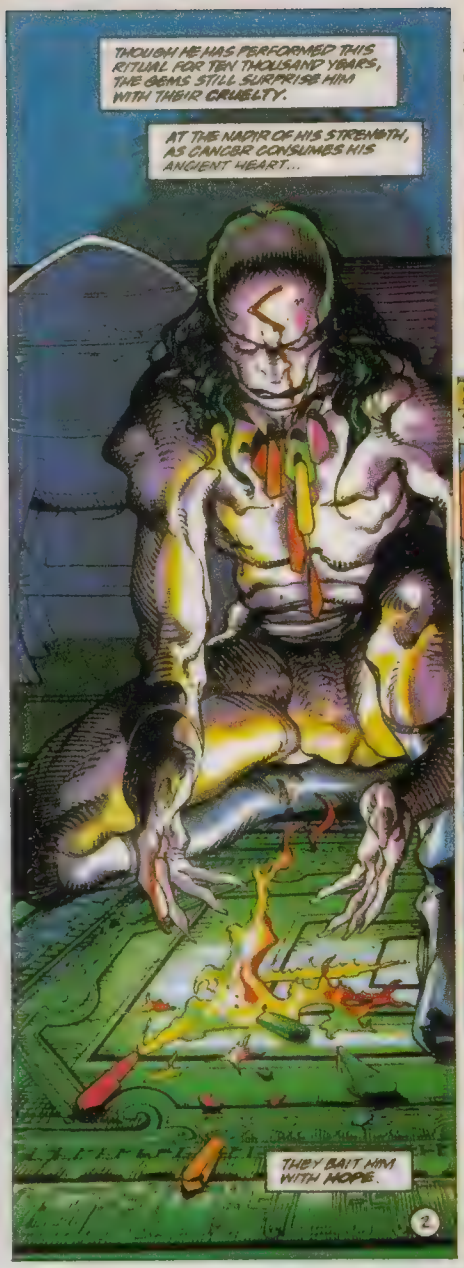
«El primer capítulo empieza en la actualidad, luego hay un flash-back, vemos qué condujo a Rune hasta esa situación, y concluimos la historia en el presente. Empieza en el año 95 antes de Cristo, y observamos los cambios en su vida. Era una criatura de gran poder. En Africa le consideraban un dios, ¡y podía comerse a la gente a voluntad! Sólo le interesaba la sangre.

«Pero cada vez se implica más en la búsqueda del poder. Le ve-

Barry Windsor-Smith sigue creando

mos en distintos períodos históricos. En un capítulo, busca información de Nikola Tesla. Leí mucho material sobre Tesla, y me impresionó... ¡era sobrehumano! Rune consigue lo que quiere por la violencia, pero con Tesla se sentó a hablar... ¡claro que Tesla no sabía que hablaba con un vampiro! Rune muestra respeto por Tesla, porque Tesla era casi un mago... la historia se llama "El hechicero".»

«Rune necesita poder para sobrevivir, pero también disfruta con él. En los años cuarenta fue al Sur del Pacífico a investigar una fuente de poder y se vio metido en una prueba nuclear. Casi resultó muerto. La bomba le irradió y ahora está muriendo, necesita el poder para sobre-


THOUGH HE HAS PERFORMED THIS RITUAL FOR TEN THOUSAND YEARS, THE GEMS STILL SURPRISE HIM WITH THEIR CRUELTY.
AT THE NADIR OF HIS STRENGTH, AS CANCER CONSUMES HIS ANCIENT HEART...
THEY BAIT HIM WITH HOPE.

Todos los personajes y arte de Rune: Trademark & Copyright 1993 Malibu Comics Entertainment

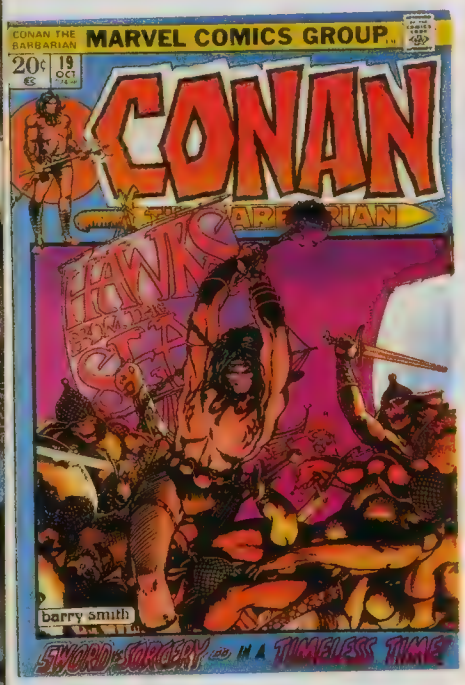
Rune es una criatura todopoderosa... pero cae presa del cáncer; quizá no muera, pero sufrirá con la enfermedad.

vivir. Busca una cura para el cáncer alienígena que la bomba causó.»

El protagonista posee otros elementos mágicos aparte de sus habilidades vampíricas. «Se le llama "Rune" por sus cristales», dice el artista. «Son su ordenador portátil. Puede interactuar con ellos. Guarda información sobre la gente que ha matado, invoca sus esencias vitales. Cuando necesita información, consulta las runas, como se hacía antiguamente.»

Windsor-Smith dice que no quiere planear la historia por adelantado. «Si ya sé lo que va a ocurrir, me aburriré rápidamente. Me gusta que la historia se cuente sola.»

Cree que la serie tiene unos personajes muy fuertes, y hace notar que los personajes secundarios inicialmente eran las estrellas de



Barry Windsor-Smith llevó a Conan el Bárbaro a los cómics en una serie de épicas aventuras.

la serie. «Hay una segunda fuente de poder en el Ultraverso, y unos individuos con el poder de la fusión fría. Son el objetivo de Rune. Eso le pone en contacto con un grupo de tres personas. La serie iba a llamarse *Fuzion*, y los protagonistas iban a ser esos tres chicos con el poder de la fusión fría. Rune era un villano secundario, pero cuando trabajaba en las ideas primitivas con Chris Ulm (guionista), pregunté quién era ese vampiro, empezamos a darle vueltas... y todo cambió. ¡Ahora los chicos son los secundarios! Van a ser el punto focal del intento de Rune por mantenerse vivo.»

Además de los dibujos, Windsor-Smith escribe los argumentos con Ulm y Steve Gerber, que sólo era el editor de la serie y que se ha involucrado activamente. «Es un editor con dientes, y reescribe muchas cosas.»

Windsor-Smith dejó huella en los cómics con los primeros veinticuatro episodios de *Conan el Bárbaro*, todo un clásico del cómic de los setenta; después de varios años inactivo en los cómics, se reincorporó con su trabajo en *Machine Man* y *Arma-X* para Marvel, antes de pasar a Valiant Comics. Rune tiene poco que ver con sus otros personajes, incluido Conan.

«Conan pelea y mata gente.

Windsor-Smith dejó huella en los cómics con los primeros veinticuatro episodios de *Conan el Bárbaro*, todo un clásico del cómic de los setenta.

Si le miran mal, ¡les corta los brazos! Yo veía más bien a Conan como un tipo a quién investigar. Me interesaban más sus emociones que sus reacciones físicas.

»En la inmensa mayoría de cómics, si hay un conflicto, lo ponen en la portada y se pasan quince páginas pegándose unos a otros. Es la característica principal de los cómics de aventuras. Eso siempre me ha parecido banal y ridículo. En *Star Trek*, si aparecía un alienígena, sacaban las armas. En *La Nueva Generación*, si hay un conflicto se negocia. ¿No es mucho mejor? No digo que debiera ser *Conan el*

Las runas que usa el personaje son «su ordenador portátil. Cuando necesita información, consulta las runas».

Negociador, pero las grandes batallas y las reacciones físicas siempre me han parecido estúpidas.

»Y no es que en *Rune* no haya mucha violencia. Es que me interesa más el funcionamiento interno, emocional, de un vampiro espacial, que el hecho de que pueda comerse las cabezas de la gente. Me enorgullece decir que todos mis cómics se han basado en los personajes y su caracterización.»

Rune es el primer proyecto de Windsor-Smith desde su marcha de Valiant, y le encanta trabajar para Malibu.

«Recibí muchas ofertas. Image siempre me llamaba. Todd McFarlane me dijo "Barry, olvídate de las negociaciones... te den lo que te den, nosotros te daremos más. Deja de negociar, ¿vale?" Me gustaría trabajar con Todd, y con Jim Lee, pero la oferta de Malibu era muy sólida, y cuando conocí a Dave Olbrich y Chris Ulm, me parecieron buena gente, nos hicimos amigos. Me decidí a probarlo.»

Los tres personajes de Fuzion despertaron su interés. «Ningún miembro del equipo puede ejercer sólo su poder... deben conectar para provocar una reacción en cadena. Uno de ellos, Eric, está muy bien desarrollado. Tiene dieciocho años, es de Scottsdale, Arizona, y cree llevar una vida normal. La verdad es que fue raptado, le lavaron el cerebro, y no sabe que es un tercio de la reacción en cadena. El segundo miembro está más indefinido, pero ya se me ocurrirá alguna cosa que hacer con ella en su momento.

»El tercer miembro tiene veintiséis años y es de Venice, California. Se llama Noel Robinson. Lo he desarrollado yo. El lavado de cerebro cambió su vida. Sintoniza con lo etéreo, y sabe que hay algo especial en su vida. ¡Pero no tiene ni idea de lo enorme que será! ¡Me encanta el personaje!»

Windsor-Smith no planea sus obras hasta el mínimo detalle. «Sé qué ocurrirá dentro de tres páginas, pero no cómo acabará. Tengo una vaga idea, pero si ocurre algo que la hace cambiar, sigo ese camino.»

Según él, eso mantiene su trabajo mucho más fresco. «Me gusta tanto crear estas aventuras como a la gente leerlas. Yo no sabía cómo iba a terminar *Arma-X*, de la misma manera que no lo sabía Logan. Me encanta trabajar así. Si supiera lo que ocurre desde la página uno a la veintidós, ¡qué aburrimiento! No tendría la energía necesaria para dibujarlo.»

Eso mismo mantiene su entusiasmo por los cómics. «Cuando creo personajes e historias, es como si conociera gente nueva a cada momento.

«Me gusta que mis historias crezcan y vayan donde quieran», asegura el creador.

Arte: Barry Windsor-Smith

«Me gusta que mis historias crezcan y vayan donde quieran», asegura el creador.

Diseño: Calvin Lee

es que yo desprecio el aspecto financiero. Claro que hay que conocerlo, porque si no, te van a despellejar, pero sólo desde hace un año (gracias sobre todo a los chicos de Image) podemos librarnos de los intermediarios. Los creadores no deben estar sometidos a los editores, ése es el gran cambio. Más libertad personal. Yo haré cuanto pueda para lograr que las cosas sigan siendo así en este negocio de locos.»

Windsor-Smith estudió bellas artes durante tres años en su Gran Bretaña natal, aunque adquirió su experiencia sobre la marcha, según dice. Su primer trabajo para Marvel fue dibujar *Uncanny X-Men Núm. 53 USA*. A pesar de las apariencias, no le ordenaron que dibujara como Jack Kirby.

«¡Es que yo dibujaba como Jack! No me obligaron a cambiar de estilo. Yo leía cómics de niño, y cuando iba a la universidad, Jack Kirby floreció como el gigante que era. Yo había perdido interés en los cómics, quería ser ilustrador. Jack Kirby me hizo regresar. Quería ser como él. Quería trabajar para Marvel. Quería dibujar igual que Jack. Y tuve suerte, porque Stan se fijó en mí. Al cabo de un año, cuando empezó a cambiar mi estilo, no importó, porque ya había aprendido a narrar.»

Dejó los cómics en los años setenta y fundó su propia

Son ellos mismos los que me obligan a avanzar.»

Después de casi veinticinco años en la industria del cómic, Windsor-Smith dice que el mayor cambio ha llegado recientemente.

«Como creador, no estás obligado a hacer lo que te ordenen los editores. Siempre he estado en contra del sistema establecido. Una de las razones por las que tuve problemas con Marvel

«Veía a Conan como un tipo a quien investigar.»

Arte: Barry Windsor-Smith/Sal Buscema

Personajes y arte de Conan: Copyright 1971, 1972 Magazine Management Co, Inc., Marvel Comics Group

Podemos librarnos de los intermediarios. Los creadores no deben estar sometidos a los editores, ése es el gran cambio. Más libertad personal. Yo haré cuanto pueda para lograr que las cosas sigan siendo así en este negocio de locos.»

compañía, Gorblimey Press, que publicaba sus pósters y litografías. Durante ese período, nunca se planteó volver a los cómics.

«Estaba asqueado, no con el medio artístico, sino con la industria. Por suerte, hace tanto que me dedico a esto que la gente ya tiene claro que no deben meterse conmigo, y no lo hacen.»

Antes de volver a los cómics, Windsor-Smith trabajó en la segunda película de *Conan*. «Por suerte, mi nombre no aparecía. Era malísima», ríe. «No volví a los cómics por el dinero, porque la paga era miserable. Sólo quería volver a dibujarlos. Hice *Machine Man* con Herb Trimpe. Herb me ayudó mucho porque yo estaba muy oxidado, hacía años que no hojeaba un cómic. Luego hice un par de números especiales, y *Arma-X*, pero no estaba seguro de querer continuar. *Arma-X* fue muy intenso y deprimente. Luego, empecé con Valiant. Simplemente pensé: Dedicaré otros diez años a los cómics, a ver qué puedo hacer con este medio.»

«*Rune* se basa en los personajes», dice su creador, «no en la violencia, aunque habrá mucha».

Como quería dedicarse a ello, pero no quería trabajar para Marvel, cuando Bob Layton le propuso trabajar para Valiant, fundada por Jim Shooter, aceptó. «Jim tenía problemas para conseguir que la gente trabajara para él. Había quemado sus naves profesionalmente», dice Windsor-Smith. «Bob era amigo suyo, y yo acepté más por hacerle un favor que por otra razón. Luego me fui involucrando más y más. Hubo una debacle cuando despidieron a Jim, y el torbellino me arrastró.»

Sus sentimientos sobre Valiant y su período como editor en jefe son ambivalentes. Disfrutó trabajando con los jóvenes artistas y escritores, pero quedó muy disgustado con los directivos. «Estuve un año negociando un contrato, hasta que perdí la paciencia y me fui con viento fresco.»

Ahora que él y *Rune* están instalados en Malibu, no podría estar más satisfecho. «He trabajado con diversas compañías, no sólo de cómics, y siempre arrastras el estigma del último fracaso, igual que con las relaciones amorosas. Temes volver a meterte en líos. Malibu es el primer lugar donde me siento totalmente a gusto. Chris Ulm tiene las cosas muy claras. Cuando llegué aquí, mi reputación me precedía, y él supo manejar la situación. Yo tenía dónde elegir, pero quería un lugar donde me encontrara cómodo con la gente. Era algo personal. Me encanta trabajar con Malibu, y me encanta la gente de Malibu.»

Windsor-Smith dice que, a pesar del tiempo que lleva dedicado a esto, le quedan muchas historias que contar.

«Justo esta mañana, he visto extenderse ante mí un nuevo concepto, nuevos personajes. Me he dicho: "Caray, espero poder vivir lo bastante como para poder realizarlo. Debo dejar de fumar, comer sano, hacer ejercicio..." Es una aventura fantástica, pero a mi manera... anclada en la realidad. Hay espadas, y gente a caballo con raras vestiduras, y será divertida porque me encanta la comedia. Será una mezcla de todo lo que he hecho estos veinticinco años... ¡excepto *Uncanny X-Men Núm. 53*!», ríe Barry Windsor-Smith.

COMICS REPORTER

¡Acertijo, acertijo!

¡Vaca sagrada! El hombre de la cara de goma, Jim Carrey, será el Acertijo en *Batman Forever*. El meteórico Carrey se dedicaba a las películas de serie B –¿os suena *Las chicas de la Tierra son fáciles*?– hasta que se convirtió en uno de los miembros fijos del show cómico *In Living Color*. Luego –¡¡Zocks!! ¡¡Pow!!– vino su doblete en la pantalla grande: *Ace Ventura* y *La Máscara*, dos enormes éxitos que le han convertido en material al rojo vivo para Hollywood.

Tanto que nadie parpadeó cuando se anunció que sería Carrey y no Robin Williams quien interpretaría el papel del Acertijo junto a un reparto que incluye a Val Kilmer como el Señor de la Noche y a Tommy Lee Jones como Dos-Caras. Carrey está encantado, incluso sorprendido, de formar parte del proyecto. «El director de *Batman Forever* Joel Schumacher me vió en *Ace Ventura*. Le gusté y pensó en mí para el Acertijo, pero le pareció demasiado joven. Luego vio el trailer de *La Máscara* y cambió de opinión. Por eso pude hablar con él sobre la posibilidad de interpretar el papel.»

Aunque no se ha empezado a filmar todavía, Carrey ha leído el guión definitivo y bulle de ideas para dar vida al Acertijo. El actor vió a Frank Gorshin en la serie de TV, considerado por muchos como el perfecto Acertijo. Pero él no quiere copiarle. Por suerte, el guión profundiza mucho en el personaje, y Carrey actuará con Val Kilmer, un Batman mucho más sombrío que Adam West, y con el siempre amenazador Jones.

Eso excita mucho a Carrey. «Lo bueno es que veremos de dónde sale el Acertijo, cómo se crea. Voy a llevar eso hasta el límite», promete con una malvada sonrisa. «Pero no imitaré a nadie. Será mi Acertijo. Y trabajar con Tommy Lee Jones será fabuloso. Tengo muchas ideas. ¡Va a resultar desternillante!»

Ian Spelling

Foto de The Mask: K. Wright/Copyright 1994 New Line Cinema

En *Batman Forever* Jim Carrey se pone otra máscara. Es el Acertijo.

Batnoticiario

Los rumores han terminado. La saga cinematográfica de Batman continúa y se empezó a filmar en octubre. Seguidamente os ofrecemos la verdadera información, demasiado mundana comparada con las especulaciones que se han publicado en otras partes. Todo está detallado y confirmado y, por lo que sabe **COMICS SCENE**, todo es cierto.

- ★ El tercer filme se llamará *Batman Forever (Batman para siempre)*. Se rodará en Nueva York y California, y Warner Bros. lo estrenará en junio del año 1995.
- ★ Joel Schumacher lo dirigirá. Schumacher ha filmado *Jóvenes ocultos*, *Línea mortal*, *Un día de furia* y recientemente, *El cliente*.
- ★ Tim Burton, director de los dos filmes anteriores, produce junto a Peter Mac-Gregor Scott, Michael Us-lan y Benjamin Melnicker son productores ejecutivos.
- ★ El guión es de Lee & Janet Scott Batchler. Akiva Goldsman lo ha reescrito en parte.
- ★ Val Kilmer *(Willow)* interpreta a Batman, sustituyendo a Michael Keaton.
- ★ Chris O'Donnell (*Los tres mosqueteros*, *Esencia de mujer*), será Robin.
- ★ Tommy Lee Jones, ganador de un Oscar por *El fugitivo*, será Dos-Caras. (En el primer filme, Billy Dee Williams interpretaba a Harvey Dent.)
- ★ Jim Carrey es el Acertijo en lugar de Robin Williams. (Ver columna).
- ★ Nicole Kidman es la protagonista femenina. Michael Gough y Pat Hingle repiten como Alfred y el Comisario Gordon.
- ★ El personal creativo incluye a Bob Ringwood como diseñador de vestuario; Barbara Ling, diseñadora de producción; Stephen Goldblatt, director de fotografía; y Dennis Virkler como editor. Elliot Goldenthal compondrá la banda sonora.

David McDonnell

COMICS Screen

Todos los proyectos previstos son de imagen real a menos que se especifique. Los marcados con un ■ se han puesto al día o son nuevos. *Ninguno de ellos se convertirá necesariamente en realidad.*

G: guión; D: director; P: productor; PE: productor ejecutivo; C: creador; AN. animación; IR: imagen real; HB: Hanna-Barbera; Nel: Nelvana; WD: Disney; WB: Warner Bros.; PP: Paramount; U: Universal; Col: Columbia; Am: Amblin; DH: Dark Horse; L: Largo; QDE: Quincy Davis Entertainment.

El garaje hermético. AN. PE: Kurosawa Ent. P: Philippe Rivier. D: Moebius, Katsuhiro Otomo. G: Randy Loffi cier.

Aladdin. Serie AN.

Alfred E. Neuman. Filme. P: Steven Haft. QDE.

Alias. Filme. U. G: David S. Goyer. P: P. Lenkov, S. Daniel.

Annie. Filme. Rastar.

Archie. Filme. DIC.

The Badger. Filme/TV. PP.

Barbarella. Filme. Nel.

Baby Huey. AN. TV.

■ **Batman Forever.** Secuela. (Ver columnas.)

Betty Boop. Filme AN. G: Jerry Rees. PE: R. Fleischer, R. Zanuck

■ **Biker Mike from Mars.** Filme. P: Al Ruddy, Andre Morgan, David Chan. G: Greg Johnson

■ **Blade.** G: David Goyer. D: Ernest Dickerson

■ **Blankman.** Filme. Sony.

Blondie. Filme. WB.

Broom Hilda. Filme.

■ **Cage.** P: Ed Pressman

Casper. Filme. Am/U. D: Brad Silberling. Verano 95.

Catwoman. Filme. WB. G: Dan Waters.

Crying Freeman. Filme. D: C. Gans. P: Brian Yuzna.

Daredevil. Filme. D: Chris Columbus. Fox.

Deadworld. Filme. G: Mark Pavia (D), Jack O'Donnell (P).

Doom's IV. Filme. P/G: Rob Liefeld. Am.

Double Dragon. Filme.

Dudley Do-Right. Filme. U.

Elektra Assassin. Filme.
□ **Elfquest.** Filme AN. P: Edward Pressman.
Fantastic Four. Serie AN. Otoño. Filme en el limbo.
Faust. Filme. D: Stuart Gordon. G: David Quinn.
Felix The Cat. AN. Filme Roman.
□ **Ghost Rider (Motorista fantasma).** Filme. G: David S. Goyer.
G.I. Joe. Filme.
Gothik. Filme. P: Jeff Most.
Green Hornet. Filme. U.
Hate. Filme AN. G: Peter Bagge. Colossal Pictures.
Incredible Hulk. Filme. U. P: Gale Anne Hurd.
Inspector Gadget. Filme. G: J. Loeb III, M. Weisman. U.
□ **Iron Man.** Serie AN. Otoño.
Jonny Quest. Filmes AN & IR.
□ **Judge Dredd.** Filme. C/ Sylvester Stallone, Armand Assante, Diane Lane. G: Bill Wisher. D: Danny Cannon. En

Foto: Brian McLaughlin/Fox

Haciendo de héroe en la serie de TV de Fox, creada por Sam Hamm/Sam Raimi, Carl Lumbly es M.A.N.T.I.S.

filmación. Verano 95.
Kull. Filme. U. G. C. Pogue.
Li'l Abner. Filme. P: Ernest P. Chambers
T. Blueberry. Filme. P: Eclectic Filmes.
n **Little Lulu (La pequeña Lulú).** AN. Lulu: Tracey Ullman.
Machine. Filme. P: Larry Gordon. DH. U.
n **M.A.N.T.I.S.** Serie TV. Fox. En emisión.
The Men in Black. Filme. Col.
n **Mickey Mouse.** Nuevos cortos cinematográficos AN. WD. Verano 95.
Mr. Magoo. Filme. Am/WB.
Modesty Blaise. Filme. Miramax. P: Marcelo Anciano, Michael Berrow.
□ **Mortal Kombat.** Filme. P: Larry Kasanoff.
Pagemaster. Filme AN/IR. D: Joe Johnston. Fox/HB. Navidad.
Peanuts. Filme. P/G: John Hugues. WB.
The Phantom (El Hombre Enmascarado). Filme. PP. Serie AN: *Phantom 2040.* Otoño.
Pit Bulls. Filme. P: Larry Gordon. DH. U.
Plastic Man. Filme. Am/WB.
Pocahontas. Filme AN. WD.
Príncipe Valiente. Filme. G: M. Beckner, Roger Kumble, Marlene King, N. Constantin.
Reid Fleming. Filme. WB.
Richie Rich. Filme. P: Joel Silver, J. Davis. D: Don Petrie. C/Macaulay Culkin. Navidad.
El Santo. Filme. PP.
Sandman. Filme.
Sgto. Rock. Filme. P: Joel Silver. G/D: John Milius WB.
Sheena. Serie TV. Col.
Sin City. G: Frank Miller.
n **Speed Racer.** Filme. D: Alex Proyas. G: J.F. Lawton. WB.
□ **Spider-man.** Serie TV AN. Fox. Spidey: Christopher D. Barnes. Filme IR. D: James Cameron. Retrasado debido a problemas leales.
Spy vs. Spy. Filme. G: Gene Quintano. P: Steven Tisch. GDE.
Street Fighter. Filme IR. G/D: Steven E. de Souza C/Jean-Claude Van Damme, Raul Julia.
Stretch Armstrong. Filme. D: Jay Dubin. G: Mike Werb, Michael Colleary.
Superman. Serie TV. ABC.
□ **Tank Girl.** Filme. D: Rachel Talalay. G: Tedi Sarafian C/ Lori Petty, Malcolm McDowell. P: Trilogy Ent. UA. En filmación.
□ **Tortugas Ninja.** Un cuarto filme IR. New Line.
Terry y los piratas. TV.
□ **Timecop.** Filme. DH/L. U.
V de Vendetta. Filme. G: Hilary Jenkin. D: Brett Leonard. P: Joel Silver.
Virus. Filme. DH. G: Chuck Pfarrer. P: Gale Anne Hurd. U.
W.I.L.D. Cats. Serie AN. CBS.
X. Filme. P: Larry Gordon. DH. U.
X-Men. Filme. Fox..P: Lauren Shuler-Donner. G: Andrew Kevin Walker.
Zen. Filme. Se filma en diciembre.
Zorro. Filme. D: Mikael Salomon. TriStar. G: Terry Rossio, Ted Elliott. Serie TV AN. Imagination F. Calico.

Lista Copyright © 1994 starlog Communications International, Inc. Derechos reservados.

Batdirector

«Os diré una cosa que os va a parecer muy ingenua», comenta socarronamente Joel Schumacher. «Cuando Bob Daly y Terry Semel, que dirigen Warner Bros., me ofrecieron *Batman*, pensé: "Wow, genial. *Batman*." El Batmóvil, lo divertido que resultaría hacerla. Pero luego pensé, "Caray, ¿y si no le interesa a nadie más?"»

Una persona seguro que no está interesada en *Batman Forever*: Michael Keaton. «No sabía que por perder una cara íbamos a salir todos los días en los periódicos. Yo espero hacer un buen trabajo, creo que haré un buen trabajo, pero siento como si me examinaran bajo un microscopio.»

No es broma. *Batman Forever*, que se está filmando en Nueva York y Los Angeles, será examinada con lupa. El proyecto ha perdido mucho más que una cara. Primero, Burton no está tras la cámara, sólo es productor. Segundo, Schumacher llega con su propio estilo visual, demostrado en filmes como *Jóvenes ocultos* y *Línea mortal*, y una cierta comercialidad. Los mayores cambios, por supuesto, están en el reparto. Adiós Michael Keaton. Hola Val Kilmer, conocido por *Top secret*, *Willow* y *The Doors*. Adiós Robin Williams, un Acertijo cantado. Hola Jim Carrey, recién salido de *Ace Ventura* y *The Mask* (ver columna). Y también hola a Tommy Lee Jones como Harvey Dent, Dos-Caras.

El director explica que está muy contento con sus actores. Jones, estrella del último filme de Schumacher, *El cliente*, aceptó en seguida. Carrey era el hombre adecuado en el momento adecuado. Y Kilmer, cuando se rompieron las negociaciones con Keaton, trajo un aire nuevo a la saga de *Batman*. «Fui a proponer el papel a Tommy. Entré en su casa y su hijo estaba leyendo un montón de cómics de Batman con uno de Dos-Caras en lo alto. Tommy dijo que lo haría porque era el favorito de Austin. Jim Carrey es perfecto. Es divertido y casi está hecho de goma. Será genial.»

¿Y Kilmer reemplazando a Keaton?

«Hice que Tonya Harding rompiera las piernas a Michael», bromea el director. «Michael ya había hecho dos *Batmans*, y tenía reticencias, consecuencias y problemas que yo no conocía. Sus reticencias eran financieras, contractuales y de "estilo de vida". Cuando alguien tiene tantas reticencias, empiezas a tener reticencias sobre el hecho de trabajar con alguien que tenga tantas reticencias. Quieres a alguien que te dé el cien por cien. Por Navidades vi *Tombstone*, donde Val hacía de Doc Holliday. Quedé impresionado. Conocía a Val, y empecé a pensar: "Si Michael no quiere el papel, ¿no sería magnífico que lo hiciera Val?" Lo vi todo desde una nueva perspectiva, y me encanta.»

Ian Spelling

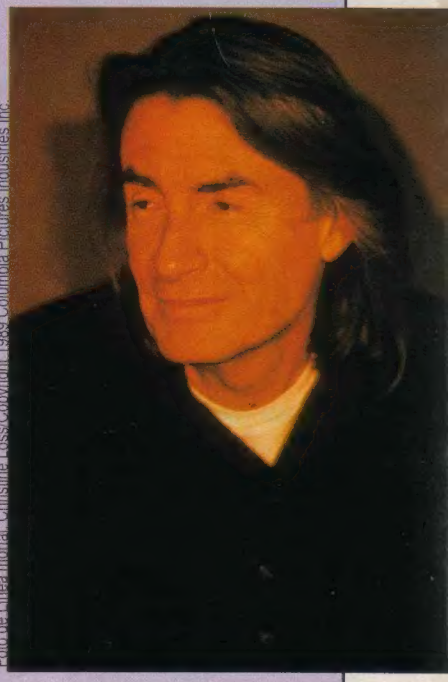


Foto de Línea mortal: Christine Loss/Copyright 1989 Columbia Pictures Industries Inc.

El director Joel Schumacher es quien ahora dede decidir el futuro de la película *'El Señor de la Noche"*

CORREO DE LOS COMICS

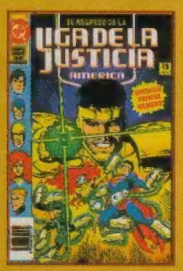
CATALOGO / SELECCION DE OBRAS DE LOS MEJORES AUTORES

ediciones zinco

EDICIONES ZINCO
SERIE PRESTIGE

- ☐ BATMAN/CATWOMAN 850

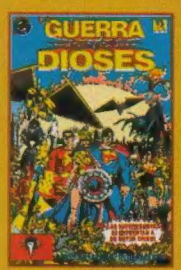
- ☐ BATMAN, CIRCULO MORTAL 750
- ☐ BATMAN: BROMA ASESINA 550
- ☐ BATMAN & JUDGE DREDD, Núm. 2 575
- ☐ BATMAN, PREDATOR. Núm. 1 al 3 525
- ☐ BATMAN VUELVE 700



- ☐ MUNDO SIN FIN. Núm. 1 al 6 290
- ☐ ADAM STRANGE. Núm. 1 al 3 500
- ☐ BLACKHAWK. Núm. 1 al 3 475
- ☐ BOGIE MAN 550
- ☐ COSMIC ODYSSEY. Núm. 1 al 4 500
- ☐ DEADMAN. Núm. 1 y 2 500
- ☐ DOM PATROL. 1 y 2 525
- ☐ DOOM PATROL II, 1 y 2 550
- ☐ DOM PATROL III, Núm. 1 750
- ☐ DOM PATROL III, Núm. 2 750
- ☐ KID ETERNITY. Núm. 1 al 3 525
- ☐ LIGA JUSTICIA AMERICA, Núm. 1 525
- ☐ LIGA JUSTICIA AMERICA, Núm. 2 850
- ☐ OMAC. Núm. 1 al 4 450
- ☐ GILGAMESH. Núm. 1 al 4 500
- ☐ GREEN ARROW. Núm. 1 al 3 475
- ☐ HAWKWORLD. Núm. 1 al 3 500
- ☐ HELLBLAZER, Núm. 1 525

- ☐ HELLBLAZER, Núm. 2 550
- ☐ HELLBLAZER, Núms. 3 y 4 575
- ☐ ORQUIDEA NEGRA. Núm. 1 al 3 500
- ☐ ROBIN, Núm. 1 975
- ☐ SADMAN. Núms. 1, 2 y 3 550
- ☐ SADMAN. Núm. 4 750
- ☐ SANDMAN, Núms. 5, 6, 7 y 8 575
- ☐ TWILIGHT. Número 1 al 4 525
- ☐ EL ANILLO DE LOS NIBELUNGOS. Número 1 al 3 525
- ☐ JUDGE DREDD'S. Núm. 1 al 4 500
- ☐ JUSTICE INC. Núm. 1 y 2 500
- ☐ LEX LUTHOR 500
- ☐ LIBROS DE MAGIA. Núm. 1 al 4 525
- ☐ TERROR SAGRADO 525

- ☐ SUPERMAN, POR LA TIERRA 525
- ☐ SUPERMAN, LOS LADRONES DE LA TIERRA 400
- ☐ LOS MEJORES DEL MUNDO. Núm. 1 al 3 500
- ☐ HISTORIA DEL UNIVERSO DC. Núm. 1 y 2 475
- ☐ ESTUCHE CULT OBRA COMPLETA 1.975



- ☐ CATWOMAN 525
- ☐ PSYCHO. Núm. 1 al 3 525
- ☐ BATMAN: AMO DEL FUTURO 750
- ☐ HISTORIA DE GANTHET 750
- ☐ GOTHAM: LUZ DE GAS 550

- ☐ CAMELOT 3000 1.750
- ☐ EL VENENO DE MAÑANA 750
- ☐ LOBO: GREATEST HITS 1.275
- ☐ FUNERAL DE SUPERMAN 1.250
- ☐ LA MUERTE DE SUPERMAN 995
- ☐ SHADE Núm. 1 750
- ☐ SHADE Núm. 2 550
- ☐ ROBIN 3.000. Núm. 1 y 2 550
- ☐ EL REGRESO DE SUPERMAN 475
- ☐ FLASH EXITO TV 475
- ☐ ANIMAL MAN, 1 y 2 550
- ☐ ANIMAL MAN, 3 925

- ☐ BATMAN: J0KER OSCURO 1.175
- ☐ BATMAN WESTERN 750
- ☐ MERCY 750
- ☐ AVANCE RAPIDO. Núms. 1 y 2 550
- ☐ LA CAIDA DEL MURCIELAGO, 1 y 2 1.275
- ☐ BATMAN: GENESIS OSCURA 575
- ☐ BATMAN-GRENDEL, Núms. 1 y 2 550
- ☐ LA GUERRA DE LOS DIOSES 1.275
- ☐ SUPERMAN: BALAS ARDIENTES 550

- ☐ NUEVOS TITANES, Núm. 1 975
- ☐ NUEVOS TITANES, Núm. 2 625
- ☐ BATMAN / PUNISHER 575
- ☐ BATMAN: LA CRUZADA 700
- ☐ BATMAN, LEYENDAS,

CUPON DE PEDIDO

NOMBRE Y APELLIDOS: .....

.....

.....

DIRECCION: .....

.....

.....

POBLACION: .....

.....

.....

C. P. ..... FECHA .....

FORMA DE PAGO:

☐ Contra Reembolso

Hago efectivo el importe total + 250 pts. por gastos de envío, mediante:

☐ Giro postal número .....
de fecha .....

☐ Cheque a nombre de EDICIONES ZINCO, S.A.

☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA ☐ MASTERCARD / ACCES / AMEX
☐ EUROCARD

Nº ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Nombre del titular .....

Fecha caducidad .....

Firma

Remitir a:
EDICIONES ZINCO, S.A.
Avda. de ROMA 157, 9°
08011 BARCELONA

Anual Núm. 1 850
☐ CATWOMAN, LINEAS VITALES 750
☐ BATMAN/HOUDINI 775
☐ LOBO: EL ASUNTO QIGLY 625
☐ LOBO: INSTINTO ASESINO 625
☐ EL REGRESO DEL JOKER 750
☐ EDAD DE ORO NUMERO 1 550
☐ EDAD DE ORO NUMEROS 2, 3 y 4 575

(Los precios son por número o unidad.)

NOVELA GRAFICA

COTHIAS/ROUGE
☐ HEROES CABALLEROS. Núm. 1 y 2 750
FRANK MILLER
☐ BATMAN, SEÑOR DE LA NOCHE 1.750
DON LAWRENCE

☐ STORM. Núm. 1 y 2 700
☐ STORM. Núm. 3 y 4 775
TURF/MOUCLIER
☐ MURALLAS DE ESPUMA 850
ALAIN GARRIGUE
☐ EL DESTINO PERDIDO DE ARGENTINO DIAZ 850
RICHARD CORBEN
☐ ULTIMO UNDERGROUND COLOR 1.150
☐ HIJOS DEL MUNDO MUTANTE 1.150
WAGNER/GRANT/BOLLANT
☐ EN BUSCA DEL NIÑO JUEZ 1.450
ROSINSKI/VAN HAMME
☐ THORGAL. Núm. 1 y 2 550

☐ THORGAL. Núm. 3 575
EDDY PAAPE
☐ LUC ORIENT 750
DAVE STEVENS
☐ ROCKETEER 975
MESSNER/LOEBS
☐ EPICURUS EL SABIO I 800
☐ EPICURUS EL SABIO II 875
BORDES DURAND
☐ FOC. Núm. 1 975
☐ FOC. Núm. 2 y 3 800
FERRY/VERNAL
☐ IAN KALEDINE 750
ANDREAS
☐ COUTOO 800
☐ CRONWELL STONE 600
KRISTIANSEN/ SONDERGAARD
☐ SUPERMAN Y LA BOMBA DE LA PAZ 800
BARR/BINGHAM
☐ EL HIJO DEL DEMONIO 1.200
BARR/GRINDBERG
☐ LA NOVIA DEL DEMONIO 975
RICHARD CORBEN
☐ DEN4 1.375
☐ DEN5 1.375

GAIMAN/MCKEAN
☐ CASOS VIOLENTOS 850
F. DE FELIPE
☐ MARKETING & UTOPIA 875
BERNI WRIGHTSON
☐ MUTANTE 775
MARK SCHULTZ
☐ CADILLACS Y DINOSAURIOS 975
MOLITERNI/SICOMORO
☐ SIDA CONECTION 1.150
O'NEIL/BREYFOGLE
☐ NACIMIENTO DEMONIO 1.875
MARRS/HAMPTON
☐ PRINCIPE VIKINGO 1.875
VARIOS AUTORES
☐ BATMAN 3D 1.250
☐ SUPERMAN VS SPIDERMAN 790
☐ BATMAN VS LA MASA 575
HULET
☐ ESTADO MORBIDO 875

LIBROS

MORENO CASARES
☐ BATMAN: JUSTICIA DIGITAL 1.950
MOENCH/JONES/JONES III
☐ BATMAN-DRACULA 1.975
GAIMAN/BACHALO/McKEAN
☐ MUERTE, ALTO COSTE DE LA VIDA 1.975
GEORGE PRATT

☐ EL AS ENEMIGO 1.975
DAVE McKEAN
☐ ARKHAM ASYLUM 1.975
GOODWIN/HAMPTON
☐ BATMAN. GRITOS EN LA NOCHE 2.275
CHAYKIN/MOORE/MIGNOLA
☐ IRON WOLF. LAS LLAMAS DE LA REVOLUCION 1.975
WAGNER/WILLIAMS
☐ DIME OSCURO 2.300

VARIOS AUTORES

☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE BATMAN JAMAS CONTADAS. VOL. 1 2.900
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LOS AÑOS 50 JAMAS CONTADAS 2.850
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE SUPERMAN JAMAS CONTADAS 2.800
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE BATMAN JAMAS CONTADAS. VOL. 2 2.850
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE EL JOKER JAMAS

CONTADAS 2.700
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LOS TEAM-UP JAMAS CONTADAS 2.850
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LA EDAD DORADA JAMAS CONTADAS 2.700

OTRAS EDITORIALES

TOUTAIN Editor

NOVELA GRAFICA

ALTUNA, HORACIO
☐ CHANCES 690
ALTUNA/TRILLO
☐ TRAGAPERRAS 950
☐ CHARLIE MOON 750
AZPIRI, ALFONSO
☐ PESADILLAS 690
☐ PESADILLAS II 750
BEA, JOSEP MARIA
☐ LA MURALLA 725
BERNET/SEGURA
☐ KRAKEN 1 585
☐ KRAKEN 2 575
☐ KRAKEN 3 630
BERNET/TRILLO
☐ CUSTER 600
☐ LIGHT & BOLD 750
BEROY
☐ DOCTOR MABUSE 600
☐ 999-666 600
☐ LA ENFERMEDAD DEL SUEÑO 750
BROCAL/SEGURA
☐ EL OTRO NECRONOMICON 750
COLAN, EUGENE
☐ ESTRELLAS USA 1 750
CORBEN, RICHARD
☐ JEREMY BROAD 850
☐ HOMBRE LOBO 995
☐ UNDERGROUND 2 850
☐ ROWLF 850
☐ MUNDO MUTANTE 1.200
☐ MANUSCRITOS DE LA PLAGA 650
☐ PILGOR 950
☐ EDGAR ALLAN POE 850
☐ UNDERGROUND TODAVIA 800
☐ BLOODSTAR 1.385
☐ DEN 1, NEVERWHERE 1.500
☐ DEN 2, MUVOVUM 1.500
☐ DEN 3, HIJOS DEL FUEGO 1.250
DE FELIPE, FERNANDO
☐ NACIDO SALVAJE 700
☐ A. D. N. 875
☐ EL HOMBRE QUE RIE 1.650
JAVIER COMA
☐ NEW YORK CITY 750
FERNANDEZ, FERNANDO
☐ ZORA Y LOS HIBERNAUTAS 1.275
FERRY, PASCUAL
☐ CREPUSCULO 700
☐ SEBASTIAN GORZA 750
GILLON, PAUL
☐ LA SUPERVIVIENTE 1 750
☐ LA SUPERVIVIENTE 2 750
GIMENEZ, CARLOS
☐ ROMANCES DE ANDAR POR CASA 550
GIMENEZ, JUAN
☐ EL EXTRAÑO JUICIO A ROY ELY 585
☐ LA ESTRELLA NEGRA 690
☐ JUEGO ETERNO 725
☐ BASURA 800
☐ CIUDAD I 850
☐ CIUDAD II 850
GLIGOROV
☐ GINGER 875
LEVIS, GEORGES
☐ BURDEL 875
MAROTO, ESTEBAN
☐ MUJERES FANTASTICAS 580
MATENA, DICK
☐ MITOS 690
MICHELUZZI, ATTILIO
☐ ROY MAN 750
ORTIZ/SEGURA
☐ JACK EL DESTRIPADOR 550
☐ BURTON & CYB 1 690
☐ BURTON & CYB 2 690
☐ BURTON & CYB 3 750
☐ BURTON & CYB 4 750
PRADO, MIGUELANXO
☐ STRATOS 600
RATERA, MIKE
☐ MUJERES SECRETAS 750
RUSELL, CRAIG
☐ OPERA 1.400
SAUDELI
☐ LA BIONDA. DOBLE GOLPE 1.150
THORNE, FRANK
☐ GHITA DE ALIZAR 1 750
☐ GHITA DE ALIZAR 2 750
TRILLO/ALTUNA
☐ MERDICHESKY 600
WRIGHTSON, BERNI
☐ CREEPSHOW 530
☐ FERIA DE MONSTRUOS 585

LA MAS PRESTIGIOSA REVISTA EUROPEA SOBRE CD-ROM,

La revista europea de multimedia más vendida para PC y Macintosh - 975 ptas.
Guía
CD-ROM Today
ediciones zinco Multimedia
Número 1 Diciembre 1994
¡Crear!
Análisis de programas de autor multimedia, para cada necesidad y presupuesto.
Cambiaron el Mundo
Acontecimientos que sacudieron el mundo moderno, analizados en CD-ROM.
CD-ROM de formato dual con software para PC y Macintosh
Guía Disco CD-ROM Today
Si su disco de 650 Mb no está pregunte a su proveedor
Extracto del contenido del disco Windows y Macintosh de cubierta
• Leonardo el Inventor, además demos de todo el catálogo de Discovery Channel.
• Multimedia de Autor: Cuatro demos funcionales de programas para Windows y Macintosh
• Vea la descripción del contenido del disco en las páginas 6 a 11 de la revista
¡650Mb!
Su CD-ROM de formato dual Windows y Macintosh
• Los inventos de Leonardo
• El ZOO multimedia
• Descubra nuevos idiomas...
• El mundo de J.R.R. Tolkien
¡VEA! Detalles del disco: en contraportada

AHORA EN ESPAÑOL, CADA MES EN TU PUNTO DE VENTA HABITUAL.

ediciones zinco Multimedia

INCREIBLE OFERTA MENSUAL:

junto a la publicación un disco estuchado CD-ROM de 650 Mb multiplataforma (Mac, Windows y PC), de fácil acceso, especialmente confeccionado para la revista.

Guía CD-ROM Today (revista + CD-ROM)

¡MUCHO MÁS QUE UNA REVISTA!

Educa • Informa • Entretiene